
DVD NDS、PSP、iPhone、3DS、"PSP2"，2011年我们继续玩掌机
掌机迷
New POCKET GAMERS
2011
1&2月号
Vol.136
定价12.8元
本期攻略
怪物猎人携带版3rd | 二之国
第三个生日 | 光明之心
特别专题
PSP2传闻史记 | 口袋新怪来历谈
日本流行语2010 | PSP6.20刷机
2010年度专题
游戏大赏、掌机游戏年鉴、制作人寄语、汉化年表

《NEW掌机迷》荣誉出品

道具名称中日文双语。汉化版、日文原版完全对照攻略本!!!

MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd

怪物猎人 携带版3rd

终极狩猎 中文版

从菜鸟到达人 为所有猎人准备的 浓缩的终极指南!!

特别附录DVD

全武器招式彻底解说!

新地图采集指南!

想精通新的“狩猎”技能的猎人必备的指南书

猎人必读。

结云村设施超详细介绍
- 村设施详细讲解
- 农场开荒指南
- 集会浴场攻略
- 全素材合成列表

村/集会所任务
- 结云村生活流程
- 狩猎常识
- 任务攻略指南
- 全任务/关键任务

怪物属性攻略
- 狩猎基础指南
- 怪物打法
- 图鉴
- 怪物剥取素材

武器、护具全图谱介绍
- 武护常识
- 12大类武器升级列表
- 992个武器数据
- 1042个防具性能参数

地图采集大全
- 稀有素材采集指南
- 素材采集基础知识
- 全地图素材采集

随行猫养成
- 猫猫养成攻略
- 猫武器、装备打造指南
- 猫探险队全任务

内容附表和其他
- 道具名中日文对照
- 手办模型
- 相关趣味周边



27名·日本游戏业界·掌机游戏开发者 2010年回顾和2011年展望!

游戏开发者比普通玩家更需要关注游戏业，以便与时俱进，做出玩家喜闻乐见的好作品。2010年已经过去了，在新旧交替之际，让我们看看这些为我们开发游戏的制作人们，对他们来说2010年哪个游戏的印象最深；扩展到所有娱乐产品，哪个印象最深。还有他们的新年寄语。　　文/Akatsuki

Question

【问题1】
2010年发售的游戏中，最让你感动（或者最受冲击）的游戏是哪个?
【问题1】
2010年发售的娱乐作品中（所有领域），给你留下最深印象的是什么?
【问题1】
对游戏粉丝和自己开发作品的寄语。

ATLAS
副岛成记（角色设计/艺术监制）

◆代表作：《女神异闻录3》（PSP）



【问题1】比如SEGA的《初音–Project DIVA- 2nd》这类本来作为游戏类型以外的分支，而在与游戏相连接后所产生魅力，还有LEVEL5的《闪电十一人3 面向世界的挑战！王牙》这类游戏，都给我留下了很深刻的印象。

【问题2】《爱丽丝漫游仙境3D》

【问题3】2011年2月本公司的高清游戏机作品《凯瑟琳》（PS3/Xbox360）终于要发售了，这是《女神异闻录》小组为大家准备的作品，请一定期待本作。

ATLAS
目黑 将司（监制/音乐制作人）

◆代表作：《真•女神转生》系列、《女神异闻录》系列

【问题1】《肉弹》。这是Playstation Move的专用游戏，由于游戏与身体运动的同步率上有很高的水准，很让我佩服。

【问题2】《拆弹部队》

【问题3】2011年开春将带给大家有我担任音乐制作的《凯瑟琳》（PS3/Xbox360），以及由我监制开发的PSP游戏《女生异闻录2 罪》，请期待这两部作品。

Alchemist
浦野 重信（董事长）

◆代表作：《nicola监修 模特儿☆装扮选拔会》



【问题1】GREE和MBGA等手机的大众向游戏。

【问题2】《超感警探》《别对我撒谎》

【问题3】我们正在考虑以后Alchemist将会为不同的人群提供各式各样的娱乐要素。

Image Epoch
宇田 洋辅（监制/经营战略室 宣传室 室长）

◆代表作:《最后的约束物语》（PSP，2011年4月28日发售）



【问题1】《争分夺秒》（PS3、PSP）。感觉就是，按下按键一下就冲出去的感觉，完整的再现了“按下按键就会有快感”的TVGAME的原点。很简单，很纯粹。

【问题2】星海社网页“最前线”

【问题3】2010年本公司作为制作商参加了一些发表会，也算是公司的战略开始。2011年将会为大家呈现两部“日式RPG”游戏——PSP的《最后的约束物语》和《黑岩射手 THE GAME》，请大家期待。

Image Epoch
新纳一哉（数字素材部第一开发室室长）

◆代表作：《最后的战士》（PSP）、《Fate/Extra》（PSP）、《罪恶少女》（PSP）



【问题1】《VANQUISH》（PS3/Xbox360）。自己是一个路痴，所以玩3D游戏很难受，但是就是这样的我也会很热衷于玩这个游戏。

【问题2】iPad

【问题3】2010年，先后开发了《最后的战士》《Fate/Extra》《罪恶少女》3个RPG游戏。对于充满了挑战与创造环境的2010年，2011年将会是展现成果和作品的一年，所以请诸位玩家一定期待。

CAPCOM
江城 元秀（战略执行部监制室 监制）

◆代表作：《逆转检事》系列、《大神传 小小太阳》（NDS）



【问题1】2010年就非Xbox360的Kinect莫属了。我自己也有参加试玩，这种不使用手柄，单靠身体进行游戏，就好像是参加游园地的节目一样。

【问题2】《第9区》

【问题3】2011年2月3日NDS的游戏《逆转检事2》将会发售。我们也会在新年开始的时候为大家献上最新情报和一些有趣的策划，请大家期待。

CAPCOM
川田 将央（监制）

◆代表作：《生化危机 雇佣兵3D》（3DS，发售日未定）、《生化危机：启示录》（3DS，发售日未定）



【问题1】2010年所玩过的游戏中，《暴雨》给我留下了很深的印象。如游戏题目一样,主人公常常身处暴雨之中，类似于《SAW》那样的悬疑恐怖，而在操作上又有着巧妙的设计。

【问题2】《告白》《恶人》《在云端》

【问题3】包含发表了的，以及没有发表的一些游戏中，有一些游戏有着难产的迹象。但是考虑到要制作有趣的游戏，并决心这样干的时候，时间、预算、人际关系等等很多复杂的关系又夹杂在一起，于是也就只能一切向前看，更积极地制作游戏，请期待以后的情报。

CAPCOM
巧 舟（监制）

◆代表作：《逆转裁判》系列、《幽灵诡计》（NDS）



【问题1】今年印象最深的是Xbox Live的下载游戏《LIMBO》。感觉很容易就被那种简单、但是又有一点可怕的美感以及少有的残酷的独特世界观给吸引了。

【问题2】《盗梦空间》

【问题3】《幽灵诡计》终于得以发售了。这是一个记忆与生命都被夺走的“灵魂”，依靠死者的能力解开自己被杀疑团的，一夜之间的故事。与《逆转裁判》正好相反，这是一种追求解谜乐趣的游戏类型，也是我很有自信向大家推荐的游戏。

CAPCOM
竹下 博信（监制）

◆代表作：《幽灵诡计》（NDS）



【问题1】我认为是LEVEL5公司的《二之国》。启用Studio Ghibli公司的动画，豪华的声优阵容，一看就是大作感觉的制作班底。而且，制作了《魔法大全》这样一本魔法指南书，并不是在游戏内而是做成了“书”的形式，这一点给我的冲击最大。

【问题2】《宇宙战舰大和号》

【问题3】《幽灵诡计》收到了来自众多玩家热心的反馈信息，真的非常高兴。12月的时候还发售了iPhone版，并且也获得了不错的反响，十分感谢。

GRASSHOPPER MANUFACTURE
和田 康宏（COO/EP）

◆代表作：《牧场物语》系列



【问题1】《暴雨》。由于事前并不知道太多的情报，所以玩起来会觉得QTE很多，并且一个以电影演出效果为中心的游戏。

【问题2】Castle Age、《REDLINE》。

【问题3】我认为娱乐自身就有着无限的可能性。所以，我自己也很期待有趣的作品所能带出的可能性，并常常去期待着探索新鲜的事物。

KONAMI
内田 明理（爱相随作品 统括监制）

◆代表作：《爱相随》系列、《心跳回忆 Girl's Side》系列、《尖顶帽》系列



【问题1】应该是《荒野大镖客：救赎》吧。虽然不怎么喜欢暴力，但是很喜欢西部风格的剧目。

【问题2】《挪威的森林》

【问题3】2010年发售了《爱相随+》《心跳回忆 Girl's Side 3rd Story》，11月还发售了《尖顶帽与魔法商店》。这是自己最忙、最特别的一年，十分感谢大家。

KONAMI
松花 义和（小岛作品 监制）

◆代表作：《合金装备 和平行者》（PSP）



【问题1】《怪物猎人 便携版 3rd》。这是我2010年最期待的一个作品！这才是真正进化的续作啊！

【问题2】《第9区》

【问题3】2010年作为平行监制开发并发售了《合金装备 和平行者》，尝试了很多新内容。2011年我将全力开发3DS的新作《合金装备 食蛇者》，敬请期待。

Cyber Connect 2
松山 洋（董事长）

◆代表作：《.hack//Link》（PSP）、《天空机器人》（NDS）



【问题1】《暴雨》。说实话，"日本的制作人能做出这样的作品吗？"，这是我一直抱有的、可以说是不甘的心情。

【问题2】《进击的巨人》

【问题3】2010年先后发售了《.hack//Link》，接着是《NARUTO火影忍者 -疾风传-2》，最后是完全新作的《天空机器人》。特别是《天空机器人》几乎是本公司获得评价最高的作品。今后也请多多支持我们。

SQUARE•ENIX
犬塚 太一（监制）

◆代表作：《勇者斗恶龙 怪物篇 Joker》系列



【问题1】《口袋妖怪 黑/白》。随时都能进行通信这一点非常有趣。对于轻度玩家来说的方便性通信差不多也是这样了吧。同时也很期待具备此功能的3DS。

【问题2】《龙马传》

【问题3】非常感谢玩了《勇者斗恶龙 怪物篇 Joker 2》的人，也很感谢来参加公式大会的玩家。对于2011年3月底发售的《勇者斗恶龙 怪物篇 Joker 2 专家版》，玩过《Joker 2》的以及没有玩过的玩家，都请尝试一下。

SQUARE•ENIX
河津 秋敏（董事 监制）

◆代表作：《沙加》系列、《最终幻想 水晶编年史》系列



【问题1】今年有很多好玩的游戏呢，一定要选一个的话，就是《光环：致远星》，有着畅快淋漓的射击场面，非常厉害。

【问题2】《辐射：新维加斯》（PS3/Xbox360）

【问题3】由于玩家对新作的呼声很高，所以想努力在2011年来实现。特别是希望制作《浪漫沙加4》的粉丝很多，所以到死之前开发这个游戏也是自己的义务所在。

SQUARE•ENIX
齐藤 阳介（董事 监制）

◆代表作：《夺宝猎人》（NDS）



【问题1】最近发售的《魔兽世界：大灾变》。一开始玩就停不下来，还一口气将两个角色升级了上去。现在很知道北美的玩家在玩游戏时的心情。

【问题2】《愤怒的小鸟》（iPhone）

【问题3】2010年首先是《尼尔》的一年，今年的很多活动都与《尼尔》有关。2011年将会有"大发表"，请诸位玩家期待。

SQUARE•ENIX
柴 贵正（监制）

◆代表作：《核石之王》（PSP）



【问题1】《荒野大镖客：救赎》（PS3/Xbox360）。简单的说，在西部舞台上化身主角，几乎就是完美的体验。

【问题2】《龙马传》

【问题3】2010年是互联网等等带来的数码类高核心用户群意识加强的一年。在游戏界也同样涌入了大量的信息，希望今后也能继续制作出有趣的游戏。

SQUARE•ENIX
三浦 宏之（监制）

◆代表作：《沙加2 秘宝传说》、《沙加3 时空霸者》(NDS)



【问题1】《荒野大镖客：救赎》（PS3/Xbox360）。自由度很高，在完整的系统和操作性上使玩家能充分体验西部世界。

【问题2】《口袋妖怪 黑/白》《怪物猎人 便携版3rd》

【问题3】2011年1月6日《沙加3 时空霸者》将会发售。这是以GB版的《时空霸者 沙加3》为蓝本制作的《沙加》系列新作，充满了新要素！

STARFISH–SD
小宫山 大介（企划部 开发主任）

◆代表作：《冬宫II：双生女神与命运大地》（NDS）



【问题1】《罪恶少女》。虽然会被注意到画风、氛围和系统等方面，但是企划之初的“找到未开发的用户群潜在的需求形式，并以游戏来作为此链接”的工作，得到了充分的效果。

【问题2】《太空战斗机 爆裂 另一段历史》

【问题3】冬宫将会为了玩家随心所欲的冒险，更进一步的追求真正的游戏性，并且达到完全的自由和解放。

SEGA
酒井 智史（监制）

◆代表作：《梦幻之星》系列



【问题1】《战神3》。说实话，看到《战神3》中“电影化”的部分，确实吓了一跳。

【问题2】《阿凡达》

【问题3】2011年2月24日预定发售的《梦幻之星 便携版2 无限》在完成度和游戏性上来说都是“无限”的，这是向所有PSP玩家推荐的自信作品。

日本FALCOM
近藤 季洋（董事长）

◆代表作：《英雄传说 零之轨迹》（PSP）



【问题1】：全部的大众向游戏。其实从很早以前就预想过游戏会发展为下载、网络游戏的类型。

【问题2】：《龙马传》

【问题3】：2010年非常高兴在Play Station Award中《英雄传说 零之轨迹》获得玩家选择奖。真的非常感谢大家。为了纪念该系列，我们还会制作大型故事RPG的“轨迹系列”最新作，敬请期待。

NBGI
富泽 祐介（企划/监制）

◆代表作：《噬神者》系列（PSP）



【问题1】：SEGA的《初音–Project DIVA- 2nd》以及其相关的后续展开比较引起我的关注，也很佩服。另外就是《无尽之剑》，游戏的贴图很不错，游戏设计和平衡性都很到位。

【问题2】：《盗梦空间》

【问题3】：感觉在2010年，迄今为止的游戏产业的结构从外部有了各种各样的变化，人与人之间的联系而诞生的游戏体验也逐渐增多，以后《噬神者》也准备在这样的环境下迈出更大的步伐继续前进，请玩家一定支持。

NBGI
吉村 广（导演）

◆代表作：《噬神者》系列



【问题1】：《荒野大镖客：救赎》（PS3/Xbox360）。精细的贴图、动作表现的质感和用户贴近感的提升等等，都使得“西部舞台剧”的效果满点。

【问题2】：《街道中的传说天狗之子》

【问题3】：2010年通过《噬神者》与广大玩家进行了交流，真的是非常令人激动的一年。《噬神者爆发》是一个满足玩家期待的作品，下次的作品将会向“令玩家吃惊的作品”这一目标挑战。

Route24　西 健一（Route24代表/ Game Complex 监制/社团法人 Free Pets 理事）

◆代表作：《邮件宠物DS 爱做梦的小桃和神奇的笔》（NDS）



【问题1】：《棒球英豪3D》（iPhone）。简单的系统，操作感十足。

【问题2】：《Word Lens》（iPhone）

【问题3】：最近一直在制作《天外魔境 JIPANG 7》，有趣的东西逐渐增加中，敬请期待。

LEVEL 5
石井 次郎（游戏导演）

◆代表作：《时空旅行者》（3DS新作）、《428 -封锁的涉谷-》（PSP）



【问题1】：《荒野大镖客：救赎》（PS3/Xbox360）。其实我也很想列举一个国内的游戏，但是这个游戏给我的印象太深了。

【问题2】：《Q10》

【问题3】：现在正默默地制作《时空旅行者》。预计在2011年会有更多的情报透露给大家，请期待这个作品。

LEVEL 5
日野 晃博（董事长/CEO）

◆代表作:《闪电十一人》系列、《雷顿教授》系列



【问题1】：《最终幻想14》。虽然在操作性上有不足的地方，但是游戏在世界观、技术、贴图制作等等都展现出了未来游戏的方向。

【问题2】：《母亲》

【问题3】：《闪电十一人3》完结，并且实现电影化，对于《雷顿教授》系列和《闪电十一人》的成功真的是很感谢大家。今后还有最新作《雷顿教授和奇迹的假面》，以及《纸箱战机》等作品，请玩家们期待。

其他创作者
伊藤 贤治（作曲家/gentle echo主持）

◆代表作：《浪漫沙加》系列、《神隐》（PSP）



【问题1】：《幽灵诡计》。从12月到现在，一直都有在玩。虽然是玩的iPhone版，但是原本就很喜欢《逆转裁判》系列，而且制作班底又是原班人马，所以感觉非常的享受。

【问题2】：iPad

【问题3】：首先是2011年1月6日的《沙加3 -时空霸者-》的发售，随后是预定4月发售的《弹魂》，请大家一定要期待这些作品。



文／全体编辑

2010年度掌机游戏专题

亲爱的掌机迷读者，当你看到这篇文章的时候，我们刚刚做出了一个艰难的决定，如果你看到这期杂志，那么你的2010年已经没了！无论你是“恨爹不成刚”，还是“羡慕嫉妒恨”，即便你把墙上挂钟的时针转回多少圈，那个杯具的2010年也不会come back。2010，完成了我们一次次的期待，变出一个个杯具，化成一朵朵浮云，最后它躲进了你我的手指记忆中、掌机游戏的记录里。在2011年到来之际，不如让我们缅怀一次2010，然后做出期待状。2010都来了，2012还远吗？你懂的。

Index

成就感十足的爽快游戏

动作冒险

Action Game

一般动作游戏考验操作技巧，不怎么动脑子；另一些融合了冒险要素的游戏则需要仔细研究。而有些动作游戏难度太高，必须背关卡才能通过。

PSP 怪物猎人携带版3rd

Monster Hunter Portable 3rd 发售日 2010.12.1 厂商 CAPCOM 游戏人数 1-4

很高兴CAPCOM在2010年的最后一个月发售了《怪物猎人携带版3rd》（下简称MHP3），这样年度最佳动作游戏的挑选就变得简单了——非MHP3莫属！仅仅一个月出货量就超过300万本的不俗成绩再一次证明了MHP3在PSP玩家心目中的地位。而在大陆地区，UMD卖得脱销加上很多网络对战平台的火爆情况，也说明咱们是紧跟时代的。

MHP3在继承了前作优点的情况下又更改和创新了很多内容。就可用的武器来说，MHP3包含12种，是历代最多的。虽然没有原创的新武器种类（剑斧是Wii版MHtri原创的），但这些武器都有新的招式或特征。还有各种装备的技能也进行了更新，并非对前作中的技能直接照抄，而是有选择的继承，同时也加入了很多新的技能。这些新内容很多都意味着战法的大改变，就算你是前几作的老鸟，想要精通MHP3里的武器同样需要不少时间。

就怪物来说，多种原创怪让人兴奋不已，不论是吓唬它就会下蛋的丸鸟，还是喜欢两脚站立的青熊三兄弟，以及相当于最终BOSS的岚龙，当然还有封面怪雷狼龙，打起来都是乐趣十足。另外用这些新怪物的素材打造的装备在造型设计上都或多或少的拥有日式元素，非常符合MHP3整体的和风风格。而那些从前几作继承过来的怪物，也都加入了新招，不少还加入了亚种，新鲜感十足。

从MHP2G开始的随行猫系统，在MHP3中也得到进一步加强。可以带两只猫出战以及给他们打造装备的设定，让随行猫的作用变得更加明显，为狩猎过程增添了不少乐趣。而随行猫的性格、特点还有技能的培养，也是个值得花心思研究的部分。



↑温泉系统大大简化了之前靠搭配食材吃猫饭来强化猎人能力的步骤。

多人联机一直是这类游戏的最大乐趣，这一次游戏中多人集会浴场任务有近两百个，想怎么玩都行。新加入的“乱入”系统，以及数量众多的多怪连打“大狩猎任务”，都可以让一场战斗不至于在几分钟内结束，这对于更享受狩猎过程而不是结果的猎人们是最好不过的。

MHP3还有一大特点就是温泉系统，只需要泡一泡就能同时提升体力和耐力上限，这在之前都需要靠吃猫饭来完成。从MHP2G的故意将食材打乱顺序摆放，到MHtri中的固定位置加效能提示，再到MHP3中的简单泡温泉喝饮料，CAPCOM将这一部分内容越做越人性化了。谈到人性化的改进还有农场，这一次除了普通的挖矿还需要一锄头一锄头的按键之外，钓鱼和捉虫都变得更简单，当然还有各式各样有趣的农场设施，也可算是小游戏了。

MHP3依然是伟大的动作游戏MH系列中的一员，不同的是MHP3变得更好玩了。



↑两人联机，各带一只随行猫，也组成了四“人”队伍。

PSP 合金装备 和平行者

Metal Gear Solid Peace Walker 发售日 2010.6.8 厂商 KONAMI 游戏人数 1-4

《合金装备》系列的影响力不用多说，制作人小岛秀夫也因此名声大噪。但他似乎对主机的要求十分苛刻，只想在家用机上开发他的游戏（之前PSP上很多《合金装备》题材的游戏都是其他人开发的。）最后他终于看到了PSP主机的潜力，亲自带队开发这款《和平行者》。虽然名字不是5代，但不论从制作过程还是游戏本身的品质，都算得上是这个系列正统的续作。

PSP版的《和平行者》巧妙的利用了掌机的特性，运用了《口袋妖怪》系列收集的要素以及《怪物猎人》系列多人联机的要素。从两大掌机巨头游戏中吸取经验然后结合本身独特的潜入动作游戏特质，想不吸引人都难。各种潜入技巧和武器的运用，让完成任务的方式多种多样。游戏的另一大特色就是剧情，由于是小岛亲自负责，而且又是整个系列故事线上极为重要的一环，所以对于合金迷来说是无法抗拒的。另外使用漫画风格制成的过场动画外加跟动画互动的要素，就算是没有玩过系列前作不知道整个故事的人，也很容易投入其中。

↑跟《怪物猎人》的互相穿越，这一招绝对吸引《怪物猎人》迷的眼球。



↑巨大古怪的BOSS是MGS系列从不缺少的要素，这次还能4人合作打BOSS。



↑抓俘虏回去变成自己人，然后培养他们，强化基地。这不就是《口袋妖怪》么。

PSP 战神 斯巴达之魂

God of War: Ghost of Sparta 发售日 2010.11.2 厂商 SCE 游戏人数 1

作为在自家主机上最重要的一个代表作品，SCE当然不会想让《战神》系列搞砸。他们找到Ready at Dawn工作室来给PSP开发《战神》系列游戏，前作《奥林匹斯之链》在北美就成为了呼声最高的PSP游戏。而这次的《斯巴达之魂》，也让PSP上2010年内发售的其他美式动作游戏没有了机会。本作可说是代表着PSP上最高画面水平，一开场雨水打在奎托斯身上的镜头就让人兴奋不已。这是对机能极限的运用和一流的美工才能做出来的画面。在操作上游戏保持了前作的手感，力量感十足的打斗和血腥的场面让人极好的体验到了动作游戏的乐趣。新加入的武器矛和盾以及多种新魔法感觉不错，衍生出很多新的打法。

这一次Ready at Dawn是跟家用机版《战神》系列开发小组Santa Monica通力合作进行开发的。所以你能看到不少PS3版拥有的要素，比如那个QTE按键提示的位置等等。两家工作室合作也使得在游戏故事方面能更好的衔接。相对于PS3版本讲述壮大的史诗故事，Ready at Dawn更善于对人物细节的刻画，本作中就有不少感人的故事发生。



←斯巴达的矛和盾可以在保持防御动作的同时前进，这样就又多了不少的玩法。

PSP动作冒险游戏入选名单

游戏名称	发售日期
寂静岭	2010年1月19日
但丁的地狱	2010年2月25日
普利尼2	2010年3月25日
黑豹 龙如	2010年9月22日
噬神者 爆发	2010年10月28日
第三个生日	2010年12月22日

NDS动作冒险游戏入选名单

游戏名称	发售日期
龙珠DS2	2010年2月11日
海贼王：巨人战争	2010年9月9日
奇异鸟艾维	2010年4月22日
索尼克 颜色	2010年11月16日

熟练后很容易沉迷进去

角色扮演类型

Role Playing Game

角色扮演游戏有很强的代入感，通过升级和专职系统能获得很强的满足感，而升级后打败Boss敌人更能获得成就感。游戏性的完美体现。

NDS 口袋妖怪 黑/白

ポケットモンスターブラック/ホワイト 发售日 2010.9.18 厂商 Pokemon 游戏人数 1

对于全球销量过亿的游戏系列，续作其实并不好做，必须有大的改进才能继续获得大家的认可，否则就会被认为是吃老本。《口袋妖怪》系列的上一个世代《钻石》和《珍珠》是4年前的游戏，也就是说这第五代的《口袋妖怪 黑/白》有了4年的开发时间。等待并不好受，但当终于等到时，《黑/白》没有让大家失望。在媒体和玩家的一致叫好声中，销量一路攀升，现在已经超过了500万。17周时间突破500万份，这也是NDS上的最快速度。另外别忘了这游戏目前还只在日本地区发售。

《口袋妖怪》的乐趣在于收集和对战。这一次



←《口袋妖怪 黑/白》从画面开始进化，这样的3D场景风格更加真实。

的游戏舞台焕然一新，以现代大都市为中心，周围则是各种自然环境。在新的地方自然会有新的怪兽出现，所以《黑/白》新增了153种怪兽，加上前几作的，总数达到了646种。想要收集齐全将会是一个巨大的工程。更多的怪兽，也就意味着更多的队伍组合、更多的战略战术，所以战斗也将更加多变。这还不是战斗最重要的变化，3vs3的战斗形式才是。3只怪兽的位置也是有讲究的，你队伍中左边的怪物就没办法攻击敌方右边的怪物。有些2vs2的场合还能发出合体必杀技。

在与人联机对战方面，《黑/白》也加入了很多新的模式。Wi-Fi对战的时候也有机会跟完全的陌生人对战了。如果你用的是DSi，在联机时还能够使用摄像头，这就成了一个视频电话。对战的时候顺便视频聊天，多有意思。

《黑/白》另一个明显的进步就是画面。虽然3D场景前作已经实现，但这一次进化成了立体感更强的视角，在城市里移动时有很棒的视觉效果。战斗画面中的怪物变得会扭动了，这在系列中还是头一次。甚至怪兽登场落地时的效果都会根据该怪兽的体重不同而有所不同，制作组连这种小细节都考虑到了。

之前的日文版《口袋妖怪》为了照顾小学生玩家，文字使用的都是假名，而在《黑/白》中首次可以切换成汉字形式。再结合上面提到的画面的进步和战斗系统更深入更复杂的变化，可以看出制作小组在试图扩展游戏的玩家群体，从以往的小学生、初中生，慢慢的往成年人发展。从消费者年龄层的统计数据来看，他们这样做是有效果的。最初跟随《口袋妖怪》一起成长起来的孩子们，现在也都成了大人，但他们也依然能够在《黑/白》中找到乐趣，而这种乐趣也并不仅仅是怀旧。

NDS角色扮演游戏入选名单

游戏名称	发售日期
四狂神战记	2010年2月25日
勇者斗恶龙怪兽篇Joker2	2010年4月28日
闪电十一人3	2010年7月1日
重装机兵3	2010年7月29日
大神传小小太阳	2010年9月30日
王国之心 重制编码	2010年10月7日
天空机器人	2010年10月28日
黄金太阳 漆黑的黎明	2010年10月28日
光辉物语	2010年11月8日
风来的西林5	2010年12月9日
二之国	2010年12月9日

PSP角色扮演游戏入选名单

游戏名称	发售日期
龙珠DS2	2010年2月11日
海贼王：巨人战争	2010年9月9日
奇异鸟艾维	2010年4月22日
索尼克 颜色	2010年11月16日

NDS 世界树迷宫3 星海的来访者

世界樹の迷宮III 星海の来訪者 发售日 2010.4.1 厂商 Atlas 游戏人数 1

RPG吸引人的无外乎两点：剧情和系统，《世界树迷宫》这种迷宫探索型游戏在剧情方面相对薄弱一点，它的特长在于系统。游戏提供了多达12种职业，每种职业又有各自复杂的技能树，这意味着同一种职业也能培养成数种不同的类型。这些其实在系列前两部作品中就已经实现了，所以为了保持新鲜感，3代将所有的职业推翻，重新设计。在此基础上再加入兼职的系统，让一个角色能学会两种职业的技能。再加上5人队伍的组合，有数不清的组合玩法，研究队伍的配置成了游戏最大的乐趣。

↑12种职业都是新设计的，人设由日向悠二担当。



↑战斗时看不见自己，乐趣在于招式配合，而不是看人长得什么样。

系列的另一大特色是自行绘制迷宫地图，3代的这一系统更加人性化，你可以设置路线让人物自动行走，方便快速的通过无聊的路程。为了突破创新，3代还加入了海上探险的模式。与错综复杂的迷宫不同，海上是一望无际的，绝大部分时候也是安全的。你要做的是带上足够的食物和水，加强你的船，然后驶入大海，一点一点探索、寻找新的港口和古迹，并且自行描绘海图。海上的特殊任务甚至支持多人联机。

PSP 王国之心 梦中诞生

Kingdom Hearts: Birth by Sleep 发售日 2010.1.9 厂商 SQUARE•ENIX 游戏人数 1

游戏的剧情作为PS2上两作的补完，以及和NDS《王国之心 358/2》在剧情上的联动，将整个系列的剧情上出现的疑点做了一次完整的说明，同时也为新作埋下了更多的伏笔。虽然游戏的主角不再是玩家熟悉的索拉，但是本作中的主角们都与索拉的故事有着密不可分的联系。金发的维恩图斯将心补完给了索拉，也就形成了索拉在PS2上第二作出现的无存——洛克萨斯；而主角之一的泰拉则成为了PS2上两作的最终BOSS，这样的设定让系列的忠实粉丝大呼过瘾。

当然，若是再好的剧情，配上糟糕的战斗系统也是不会受到玩家青睐的。游戏在前几作系统的基础上，针对PSP的按键设计和便携性增加了许多的亮点。虽然初接触游戏的玩家会感觉游戏的系统过于复杂，但是上手后特别是在战斗过程中会体验到爽快及华丽的战斗演出效果。同时，三个主角三种不同的战斗风格，加以配合各种人物的D-LINK，如此一来就有了充分的游戏性。游戏另外的亮点在于为PSP便携性设计的大富翁系统和对战系统，这都使得游戏的魅力和游戏时间大大提升。





考验系统的熟练程度和大局面

战略角色扮演

Strategy Role Playing Game

战略游戏是大游戏，通常具有不错的故事背景，复杂的游戏系统，非常地道的人设和场景设计。而玩这些游戏，需要时间。

PSP 皇家骑士团2 命运之轮

タクティクスオウガ 運命の輪 发售日 2010.11.11 厂商 SQUARE ENIX 游戏人数 1

如果你的游戏龄小于10年，就很可能没有玩过超任主机上的《皇家骑士团2》。这是当年最受欢迎的游戏之一，更是开创了SRPG的一种流派。制作人松野泰已之后还制作了著名的《最终幻想战略版》系列，其他一些有名的游戏也深受其影响，比如《召唤之夜》《弧光之源》等等系列作品。但是这次的重制作品成为我们的年度游戏，跟其辉煌的历史关系不大，因为系统上改动非常大，更符合现在人们的习惯。



↑剧情非常的沉重、灰暗，你需要在很多重大的问题上做出决定，而故事的走向跟这些决定密切相关。

游戏放弃了原先过于“真实”的系统，比如前作人物身上只能携带4件装备和道具，现在道具已经可以直接从共用的道具袋里挑选了。还有前作人物在战场上战死就是直接死亡，而这次改成了3回合内救起就能继续战斗等等。另外游戏还突破性的加入了“命运之轮系统”。所谓“命运之轮”，是一种类似对时间的掌握。在战场上你可以随时撤销已经执行的行动，系统会记录前50步行动，必要时可以返回到任何一步重来。就像是棋牌游戏中的“悔棋”一样，对于熟悉SRPG的玩家，说其像“SL大法”更能解释清楚。还有在整体的故事流程上也可以使用命运之轮，回到流程中的某个节点，以现有的实力重新挑战。这对于有多线剧情的游戏来说，实现了一轮游戏玩遍所有剧情。尽管如此，游戏并没有变得简单，因为敌人的配置也跟着改变。有了这样的设定，就不必为一些操作上的小失误而担心，也可以不断尝试各种大胆的战术。

游戏包含了数十种种族和职业、种类繁多的



↑战场上的命运之轮系统做得相当详细，你可以查看之前每一步行动的细节，然后时间倒流到那一刻。

魔法和技能、大量的迷宫和BOSS……这么多的内容没有数百小时是无法完美的。部分内容出现的条件十分苛刻，这应该算是一个缺点。不过核心的SRPG迷想要的不正是这种挑战吗？不是核心的话，忽略掉这些浮云，认真享受剧情吧。

说起剧情，这可是经典之作。松野泰已通过一对姐弟的成长为主线，讲述了一个多民族国家统一的史诗故事。相比一般的青少年拯救地球的故事，松野的笔触更为灰暗和沉重。此外松野还修改了重制版的一些内容和台词，很多之前略显幼稚的剧情都变得更加自然。新加入的人物也都有着各自的剧情，而不是简单加入了事。从这一点可以看出在剧情方面游戏做得相当用心。

SRPG这种游戏类型在当今已经越来越消沉，能玩到复刻的经典之作已经是很好的事了。而SQUARE ENIX居然能将《皇家骑士团2》全面进化，实在是难能可贵啊。

NDS 火炎纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄

ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ~光と影の英雄~ 发售日 2010.5.27 厂商 任天堂 游戏人数 1

这也是重制当年名作成功的例子，任天堂著名的《火焰之纹章》系列第一作，在超任主机上已经重制过一次，当时就在原有的股市基础上接着扩充了近一倍的剧情。到了NDS上任天堂将整个故事再次分开，又分别重制了一遍。前作《暗黑龙和光之剑》就因为按照当今的标准来全面提升游戏性而获得大好评，本作更上一层楼，又增加了不少新要素，很多都是系列首次出现的。

影之主角的剧情很多，还设计有换发型的事件。



作为NDS上的仅有的两部《火纹》系列作品，不论画面还是音效，这些方面都已经被大家所接受。

游戏首次加入了一个自创角色的要素，你可以创造一个代表自己的角色，成为游戏的“第二主角”，而且这个角色并非生硬的加进来，有相当多的剧情围绕其展开，跟很多原作的人物也有故事，代入感提升很多。为了照顾不同水平层次的玩家，游戏准备了多种难度选择。当然这个系列最吸引人的就是其高难度，在默认的难度下，每一步行动都需要考虑到之后的行动，甚至关系到后面的关卡。本作中干脆加入了一个究极的难度，提供给你一个看似不可能完成的任务，这也正是喜欢挑战极限的人乐意见到的。

PSP 战场的女武神2

戦场のヴァルキュリア 2 发售日 2010.1.21 厂商 SEGA 游戏人数 1

回合制的战斗模式是SRPG游戏的基础，但是若仅仅是维持着这样的战斗模式，那么SRPG游戏在系统上就很难有突破了。不过，世嘉给了我们一个惊喜。继PS3的初代后，这样的战斗系统同样保留在PSP的新作《战场的女武神2》上。在战斗中，需要通过“指令模式”来控制队员，这里几乎与传统的SRPG相同；但是一旦切换到“行动模式”后，又形成了第三人称射击的局面，这使得游戏的代入感和紧张程度达到了前所未有的高度，十分贴合游戏的剧情背景设定。

游戏在剧情上，虽然是作为PS3初代的正统续篇，但是除了游戏的背景设定相同（以前作两年后作为本作的背景蓝本），在故事中更多的则是体现了校园的成分。主人公身为士官学校的一员，除了平日在学校的生活外，还要体验战场上的生离死别，可以说本作将故事的线索描写得更加生活化，就仿佛是看到了真正发生战乱时的士官学校的学生生活。

游戏丰富的联动要素也是其魅力所在。除了初代中出现的主要人物和人气角色外，还有《梦幻之星2》的角色出战，世嘉对本作的重视程度以及对玩家的诚意也可见一斑。



↑第三人称射击战斗方式让本作的素质得到了提升。


↑校园题材对游戏玩家来说都比较熟悉。

好玩、上瘾、有新意

冒险解谜 Adventure Game

冒险解谜游戏可能是最具有创新意识的类型，好多看似不同的游戏居然都属于这一类。因为这类游戏的自由度高，可以做出各种各样的玩法。

NDS 幽灵诡计

GHOST TRICK 发售日 2010.6.19 厂商 Capcom 游戏人数 1

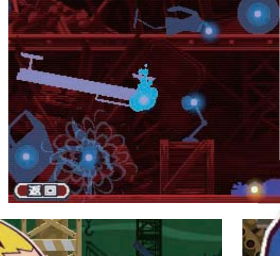
2010年冒险解密类游戏出得并不是很多，由于逆转系列的新作还没有出来，所以姑且就让这款同样是巧舟工作室出品的《幽灵诡计（以下简称GT）》坐上第一把交椅吧。其实玩过EXIT的玩家们对那个戴帽子穿西装的小黑人也都挺有爱的哦？这两款游戏的风格还是蛮接近的，只不过本作的色彩对比更鲜明，扣人心弦的剧情更感人，还有就是新颖的谜题也会让喜欢动脑筋的玩家们欲罢不能。

与以往的解密类游戏不同，GT并不是以“求生存”为主，而是以“求真相”为主的游戏。因为从一开始，男主角就已经死了，玩家将操纵他那已经失忆的灵魂去救助他人，并逐步替自己解开死亡之谜。普遍认为巧舟工作组的编剧很有才，真的，玩汉化版的玩家可能对此体会不大，可玩日版的玩家几乎一眼就可以看出来，游戏里很多人名和地名都是和“死”有关的，例如男主角叫做“シセル”，谐音“已死的”；女主角叫做“リンネ”，谐音“轮回”。所以，以后取名字可千万别取这种不吉利的，否则……

游戏的每个场景都做得十分细腻，由于玩家要操纵灵魂在各种物品上转移，所以每种物品的细节也下了功夫，例如风扇、酒瓶、雨伞、灯具、推车、纸片等等的小动作，在各个场景之间移动还可以通过电话线路，解决谜题的方法也是多元化的，可谓条条大道通罗马。由于整个游戏过程仅仅是一夜之间发生的事情，所以剧情非常紧凑，平时只要轻松移动试试身手就好，可在拯救生命的关键4分钟里需要快速转动脑筋，根据场景布局决定最佳路线，但也给玩家留了一些思考的余地——只要你原地不动就不会消耗时间，所以要考虑周全再去实施。

一路追随巧舟作品的玩家很容易就可以从GT里面看到逆转系列的影子，包括出现选项时那种烘托紧张气氛的音乐，以及达成任务后出现的特效等等，就差没喊出“異議あり”来了。不过比起普通的冒险解谜类游戏来说，这款游戏对操作能力还是有一定要求的，因为有些场景需要玩家摸清规律，把握机会，眼疾手快一气呵成——像口袋这种脑快手残的小编玩起来还是很吃力的，不过相信绝大多数玩家是没问题的啦。

说了这么多优点，其实缺点也是无法避免的。也不知道是不是被催急了，这款游戏原本就是个新产品，可从制作到推出用的时间非常短，所以根本就没有二周目可言，最后的结局虽然圆满，但也显得有些仓促，给人一种意犹未尽的感觉。那么，在《逆转检事2》发售之前，先玩这个解解渴吧。









NDS 最后之窗·真夜中的约束

ラストウィンドウ 真夜中の约束 发售日 2010.7.18 厂商 Cing 游戏人数 1

NDS冒险解谜游戏入选名单

游戏名称	发售日期
爱相随+	2010年6月24日

PSP冒险解谜游戏入选名单

游戏名称	发售日期
尸体派对	2010年8月15日
弹丸轮舞 希望的学园和绝望高中生	2010年11月25日
梦幻俱乐部 携带版	2010年10月28日

为了忘却的纪念，是我们想对这游戏公司说的一句话，其它的什么也不说了。大家只要知道这部作品是《黄昏旅馆》的续作就好。故事发生在洛杉矶一所将被拆迁的公寓里，玩家扮演这所老公寓的居民之一，退役刑警凯尔•海德来调查关于红星的事件，从而引发一连串的谜团，最终探明当年父亲死亡的真相。

初玩这部作品的玩家会觉得风格有些诡异，因为人物全部都是线条画制成的2D纸片，不过表情还是蛮丰富的，而可移动的场景则是3D的——当然，马赛克很多，不要期待DS平台在描述3D大场景时会有多么出色的表现啦。不过音效还是不错的，尤其是穿插在各种事件中的BGM，和剧情搭配得天衣无缝。最吸引人的地方就是那些新颖而又难度适中的谜题了，有些东西还是需要多找线索和关联，动动脑筋才能想出来的。另外，主角和其他NPC的对话也会引发一系列的发展，这些事件都会以小说的形式被记录下来，当玩家完成整个游戏的时候，也就是这部侦探悬疑小说完成的时候了，放松时看看小说也不错呢。

运用你的想象力

益智解谜

Puzzle Game

益智游戏通常很小巧，但关卡最多，难度逐渐增加，考验玩家的耐力。不过这类游戏也正在发展，出现了《谜题任务》这样的大型Puz游戏。

NDS 超级神笔冒险家

Super Scribblenauts 发售日 2010.10.12 厂商 5th Cell 游戏人数 1

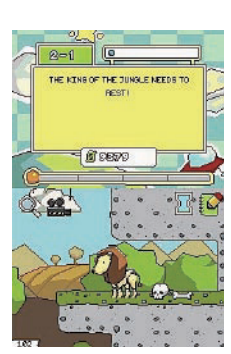
神笔马良的故事中国人家喻户晓，大家都希望有这么一支神笔。在游戏世界中，有不少游戏可以利用虚拟的画笔画出物体来解决谜题。但那些都是固定的内容，你只能顺着游戏设计师的思路来想问题，被动的解谜。直到一个叫5th Cell的公司跳出来说他们要做一个让你“写什么出什么”的游戏，让你完全用自己的思路来解谜。2009年他们做出了第一部作品《神笔冒险家》，虽然有很多的问题，但确实是很好的完成了“写什么出什么”的目标。今年他们对前作进行了改进，也就是这个《超级神笔冒险家》了。

游戏中你控制的是一个叫做Maxwell的小人，他拥有一本魔法笔记。你通过屏幕上的小键盘来输入人物、物品、地点等等内容的名称，屏幕中就能出现对应的东西。这些东西都有符合实际的属性：炸弹能爆炸、丧尸能吃人、蝴蝶会找花朵传粉、熊会主动吃蜂蜜……这些自然界的基本常识在游戏中似乎都能体现出来，屡试不爽。于是在游戏中你拥有了令人信服的“神笔”能力。

由于游戏可以识别数量巨大的单词而“造出”物品，同时还能使用很多种形容词，比如巨大的、红色的等等，仅仅是尝试造物就已经乐趣十足了，游戏甚至为此专门将一般意义上的“标题画面”做成了没有什么附加规则的“游乐场”让你随意即兴发挥。不过游戏毕竟是PUZ类型，所以5th Cell还为你准备了大量的各式各样的任务关卡。事实上，即使是一个最简单的“取得树上的苹果”这样的谜题，也可以有很多种解决办法。你可以写出把枪把苹果射下来，写出个梯子爬上去摘苹果，甚至写个飞行器飞上去直接拿。不管是在一般人在现实生活中能做到的，或者是幻想的方法但能其道理能说得通的，都可以在这里实现。整个解谜的过程不再是顺着制作人的思路去想，去寻找制作人提供给你的解决方案，而是要完全按照你自己的思维考虑，写出你所需要的工具然后合理的运用来达到目的。

游戏的谜题形式五花八门，有时候难免会卡住。这一点也不用担心，游戏为每一个谜题都准备了详细的提示，想要获得提示也不困难，也没有什么时间限制之类的设定。也就是说5th Cell提供给了大家一个轻松的游戏环境。

所谓的PUZ游戏，主要还是考察人的逻辑、归类、单词等等能力，《超级神笔冒险家》这一个游戏几乎把这些要素都包含了进去。尽管语言有差异，但我们依然认为这是今年最优秀的PUZ游戏，玩的时候带本字典吧。







NDS 谜题任务2

Puzzle Quest 2　发售日 2010.6.22　厂商 Infinite Interactive　游戏人数 1

《谜题任务》在3年前引起轰动，制作公司Infinite Interactive在那之后试图扩展这种PUZ与RPG相结合的游戏形式，却一直未见成效，一直到他们重新回到《谜题任务》续作上来。2代相比前作并未有本质的进化，但这也是它好玩的原因。游戏依然以《宝石迷情》《动物管理员》等著名PUZ游戏的规则为主，简单有趣。同时辅以背景故事、角色职业、魔法技能等RPG要素，来突出这个系列的独特魅力。除了基本的战斗玩法之外，游戏还有设计了7种消宝石相关的PUZ玩法，超长的剧情让游戏时间也能延长不少。当然PUZ的玩法本身就容易上瘾，这些都使得这个游戏能玩很长时间。

游戏相比前作，在RPG方面做了很大的改进。首先重新设计的几种宝石的作用，去掉了与战斗没有直接关系的金币和经验值宝石。此外还重点强调了装备的作用，可以在对战中直接使用武器攻击对方。这些改变都让“战斗”过程更加激烈。魔法技能经过改进后，平衡性更高，不会出现前作那种太过运气的成分，更适合两人对战的游戏方式。



游戏的地图风格大变，成了探索地牢式。不少地区还有隐藏的宝物或特殊的机关，引发某种形式的PUZ玩法。



这是经典的《宝石迷情》玩法，当然等你明白这个PUZ跟RPG战斗相结合的规则之后，就又多了一层乐趣。

在战斗时直接使用武器和防具，这也是新加入的内容。本来也是，如果不能用武器攻击多少会有些奇怪。

NDS益智游戏入选名单

游戏名称	发售日期
马里奥对大惊刚：迷你村大暴动	2010年11月14日
宝石迷情 旋转	2010年1月19日
俄罗斯方块聚会 Deluxe	2010年5月25日
手艺妈妈	2010年10月26日

PSP益智游戏入选名单

游戏名称	发售日期
谜题编年史	2010年2月2日
勇者别嚣张3D	2010年3月11日

模拟战争，或者模拟生活

模拟类型 Strategy Game

最早SLG游戏是战略的意思，后来咱们把模拟游戏也融合到一起，所以目前SLG包括两大类游戏，《红警》类的战略SLG和《牧场物语》类的养成SLG。

NDS 牧场物语 双子村

牧场物語 ふたごの村 | 发售日 2010.7.8 | 厂商 MMV | 游戏人数 1

说起模拟类的游戏，2010年的桂冠绝对要给《牧场物语：双子村》摘去啦，没悬念的。这款神作当初是一拖再拖，一直拖到垮台，再从垮台重新接手制作，曾经一度被认为没希望的双子村，终于在千呼万唤中浮出水面了——说实话，如果双子村不跳票，还真不知道该选哪个模拟经营类游戏放在头牌了。说起牧场物语，应该算是家喻户晓的一个系列了吧，掌机上的作品从GB时代一直延续到现在……就算没亲自动手玩过，大体怎样玩也都该知道的，无非是种作物、养家畜、野外收集材料、做料理、升级各种设施、联机游戏或者在村里转转搞对象罢了，但正是因为这种纯粹的中古田园风情才更加吸引生活在现代城市中的人们去玩它。



如诗一般的画面，悠扬的背景音乐，偶尔穿插几句动听的语音，外加方便的操作菜单就不用多说了，比起DS上任何一作都要漂亮。双子村吸取了整个系列的成功经验，取其精华去其糟粕，并且不断尝试新鲜的系统。例如这次竟然把原本的小村庄一分为二，玩家可以根据自己的喜好来选择居住的村子。此花村以东方风格为主，是个遍地作物的宁静村子；而风铃草村则以西方风格为主，是个充满了家畜生机的村子。当然，无论在哪个村子居住，也都是可以种植作物和饲养牲畜的，只不过是所占比例不同而已。如果你中途动摇，打算住在另一个村子也不要紧，只要办好移民手续就可以轻松乔迁了。顺便说一句，双子村这部游戏里是可以饲养神兽的，真诡异，为什么在天朝贵为神兽的羊驼……十一区也会拿去当宝？管它呢，总之口袋给养殖的神兽取名叫"草泥马"了，玩起来那是相当的有快感啊，尤其是给它剃毛的时候……（众小编：你还真是恶趣味啊，别教坏了玩家！）





另外恋爱系统也是一大亮点，这次可以追的GG和MM们不但数量众多，而且质量也比前几作更上一层楼，制作公司还是非常照顾女性玩家的，因为女性玩家在追帅哥的时候，先是可以求婚一次，然后也可以被拒绝一次，最后还会被反告白一次，如此这般就可以享受三次心跳的感觉了。不过结婚之后有件事很搞笑，那就是"一定要去把原本的单人床升级为双人大床"，否则是不会有小孩的……至于道理嘛，不解释，你们懂的囧

PSP模拟类型游戏入选名单

游戏名称	发售日期
审判之眼	2010年3月4日
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	2010年8月26日

新迷小编个人2010年最爱

小编最爱

Editor's Choice

2010年玩了不少游戏。每个人都能选出自己的最爱，当然新迷的几个小编也不例外。这些游戏可能不是你的最爱，但它们是小编们的个人选择。

PSP 怪物猎人携带版3rd

Monster Hunter Portable 3rd 发售日 2010.12.1 厂商 CAPCOM 游戏人数 1-4

请原谅我最近几期一直在念叨MHP3的话题，但这个游戏对我来说确实非常重要，当年买PSP就是为了玩P2，买Wii就是为了玩3代，如今这个MHP3自然是我心中的2010年度游戏，这个不仅仅针对PSP来说，范围扩大到所有掌机，所有游戏机，结果依然是MHP3。

去年11月份订购UMD盘的时候就出了不少状况，淘宝上UMD价格一度达到450，正常价格的都没货。后来虽提前获得了破解补丁，但为了准备攻略又没办法按照我自己的步调慢慢的打，真是急死人了。一直到后来UMD盘到手，攻略大纲准备完毕后，才正式的开始游戏。现在已经200多个小时（其实很多时候是开机放在一边）。从最开始见到青熊兽，直到最后单挑岚龙，终于算是见到了所有新加入的怪物。每种怪物都有很多有趣的细节，比如青熊兽抓住你摇的时候会把你身上的蜂蜜偷走，然后立刻躲到一边去啃。风牙龙在有力气的时候会执行一连串的攻击不带间隔，而没力气了就会经常原地喘气。这种极富个性的设定显然比只会简单出不同招式的怪物要更容易令人记住，也使得整个怪物猎人的世界有真实感。

集会浴场的设定光从狩猎的角度来说是相当方便的，泡一泡就能让体力和耐力上限都变成150，喝饮料时可能发动的技能都列出来并附有解说。不知道CAPCOM设定这个温泉的用意除了上面说的将猎人能力提升的过程简化以及符合游戏整体和风感觉之外，还有没有鼓励人们在温泉中互相交流的一层用意在里面。毕竟不是网络游戏，人们面对面的联机时，实在没必要让虚拟人物跑到温泉里泡着然后再聊天。而就算用各种联机软件通过互联网联机，在游戏中没有语言交流的办法也使得大家一起“泡温泉”的兴致大减。也许只是我想多了，太“宅”了。

感觉游戏的整体难度下降了很多，所以联机游戏时更多的是一份惬意，也不错。我在盟区上跟不同的人连了不少盘，从没有三猫车的情况出现。不过这样一来相当于变相强化了太刀，因为太刀的招式容易掌握，攻击又猛，唯一的缺点是不能防御，但在4人联机时这一点几乎可以忽略，所以我想说的是各种武器的平衡性还不是很完美。（通过观察网上玩家使用的武器，太刀的使用率依然占据首位。）

文/硬核



NDS 心跳回忆GS3

ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story 发售日 2010.6.24 厂商 KONAMI 游戏人数 1

每个小编要写一款2010年最喜欢的游戏，口袋连想都没想，果断搬出压箱底的最爱的乙女神作《心跳回忆GS3》。其实心跳回忆系列起初是给宅男们玩的，从10年前开始，女性玩家逐渐开始多了起来，于是KONAMI在PS2平台上首次推出了女追男的心跳回忆Girl’s Site系列，不过当初拥有PS2的女性玩家并不是很多，所以一直到2006年后，才随着掌机平台的发展而移植到了DS机上，没想到刚一推出就受到了女性玩家的绝赞好评，在十一区更被尊为“乙女向神作”。

GS3就是心跳GS系列的第三部作品，故事和前两作一样也发生在传说中的扬羽市。女主角小时候随父母离开城市，直到高中才再次搬家回来读高中，就在这3年平凡的高中生活过程中和帅哥们一起，点燃爱情的火花……比起其它作品来，GS3的系统吸取心跳回忆系列历代总结出的经验，使游戏操作更加便利，而且事件和剧情也显得更加自然。除了继承了优秀的传统之外，GS3还新增了一些让女孩子们兴奋不已的内容，最抢眼的就是“3P”系统了，虽然天朝建议媒体不要使用英文缩写，不过3P就是3P啊，就是玩家扮演女主角，然后同时泡两个帅哥，让两个帅哥为了你争风吃醋的意思。另外还有非常猥琐的触摸系统，



用触笔在下屏帅哥的某些部位摩擦，就可以清楚地听到男主角们的呻吟……糟，不能再写了，再写下去估计这稿子会被砍。总之最后的告白糖度也很高，至少有四个加号呢，目前紧张筹备中，也就是说，近期有望推出汉化版？

文/口袋

PSP 寄生前夜 第三个生日

Monster Hunter Portable 3rd 发售日 2010.12.1 厂商 CAPCOM 游戏人数 1-4

2010年底我想找个日式游戏玩玩，日本厂商开发的游戏也行，因为这一年我玩了太多美版游戏，偏科了。玩《第三个生日》纯粹是为了编辑攻略，然后就打了几遍，发现这个游戏不错，可以算是2010年给我最大震撼的游戏。

射击游戏多了，主视角、第三人称、主视角和第三人称相结合。无论怎么弄，也是以射击手感为主，关卡设计为主，然后怪物和情节也比较重要，弄个好画面效果就是神作。像《第三个生日》这样，能把第三人称射击做得好玩的，现在只有这一个。没错，不以解谜为主的第三人称射击游戏没有好玩的。马克思佩恩、战争机器、船长还可以，但是也太强调画面和关卡设计了，没能逃出俗套。而使用锁定瞄准的第三人称射击游戏，除了《第三个生日》就没有好玩的。

从操作和游戏系统来看，《第三个生日》就是给PSP量身定做的。在我看来，锁定瞄准的游戏几乎都是被逼的。本来射击的乐趣就是瞄准，直接可以锁定，没有了瞄准的乐趣，然后子弹命中率像RPG游戏一样乱来，这还有什么意思。之所以说给PSP量身定做，原因很明显，PSP只有一个摇杆，做手动瞄准的射击游戏更杯具。所以AYA BREA的OD、Cross Fire、Liberation、三段跳都是给锁定射击服务的系统，让失去瞄准乐趣的《第三个生日》增加其他乐趣。

对本作抱怨也很正常，如果怀着一个去玩前寄生前夜的心来玩本作，估计之后全是吐槽。不过我不是，我玩游戏不太怀旧，也早就不收集游戏了。有得玩就玩，没有就玩别的。吐槽谁不会啊，哼。

文/剑纹

整理2010年PSP发售的游戏。也许每一款都值得把玩，也许只有一款适合你。

PSP 王国之心 梦中诞生

● Kingdom Hearts: Birth by Sleep
●RPG ●2010年1月9日●SQUARE ENIX ●1人

在NDS《王国之心：358/2天》和手机版《王国之心：编码》之后，人们期待Square Enix公司宣布的“王国之心系列掌机三部曲”的最后一部，也就是PSP的这个《梦中诞生》。2010年初，这部期待作终于发售了，给2010开了个好头。游戏的品质让人满意。故事和NDS版有联动，对整个系列做出了完整的说明，也给续作留下了悬念。战斗系统针对PSP的按键进行了专门设计，手感非常爽快，配合华丽的招式，让人再次感到王国之心的魅力。



游戏的各方面都表现出色，《王国之心》系列中的精品之作。

推荐理由
●剧情上对PS2两作补完，和NDS版《王国之心358/2日》联动。
●针对PSP优化按键设计，战斗爽快华丽。
●针对PSP便携性设计的大富翁系统和战斗系统。

PSP 战地双雄：40天

● Army of Two: The 40th Day
●ACT ●2010年1月12日 ●EA ●1–2人



EA公司推出的爽快类型射击游戏，之前在家用机上推出了一代。二代有PSP版，不过画面表现方式和家用机版不同，变成了高角度的俯视射击游戏。游戏必须同时双人进行，单人游戏也可以一个人控制游戏中的两个角色，对队友发布防御或者进攻的简单指令。不过队友的AI较低，本作双人合作会好玩很多。

PSP 麻雀霸王：大混战2

● 麻雀霸王 バトルロイヤルII
●TBA ●2010年1月14日●Mycom ●1–4人



Mycom是日本专业开发棋类游戏的公司，本作是2005年PS2版的《麻将霸王：大混战》的续作。麻将游戏的玩法不必介绍，除了普通的麻将对战，本作还包括一些其他内容，比如“段阶问题”等。

PSP 剑斗士：起源

● 剣闘士 グラディエータービギンズ
●ACT ●2010年1月14日●ACQUIRE ●1–2人



故事设定在古罗马帝国，玩家化身为一个无名的剑斗士，目的是通过竞技场的拼命搏杀，取悦贵族挣得足够的奖金，从而获得自由之身。游戏的格斗系统非常出色，武器分为多种类型，招式不同，具有相克性。道具装备系统由浅入深，不仅要考虑防御值，重装备对行动速度的影响也要慎重考虑。攻击到身体分为不同的部位破坏。在竞技场上可以击打到对手捡起对手的武器或装备。总之是一款战略性极高的格斗游戏。难能可贵的是操作手感和键位安排都很到位。



PSP 战场女武神2

●戦場のヴァルキュリア2
●SRPG ●2010年1月21日●SEGA ●1人

前作是PS3的原创SRPG作品，获得了玩家的肯定。2代转移到PSP平台，让大家始料未及。PSP版的高素质同样得到了玩家肯定，让PSP玩家在2010年初大呼过瘾。游戏最大的特色是指令模式+第三人称射击。根据以前的经验，这两种玩法是完全独立的，本作将两个类型相融合，使游戏既有战略游戏的投入，又有射击游戏的快感。游戏的画风有淡淡的水墨风格，相当讨人喜欢。而剧情方面，校园的背景非常容易让年轻玩家接受。



↑水墨风格的第三人称射击游戏相当少见。

在校园中生活的部分又很有AVG游戏的感觉，任务分为推动故事发展的主线和无关紧要的支线。玩家自己就能掌握游戏的节奏。本作各方面都充满了诚意。

PSP 真・三国无双5 帝国

●真・三國無双5 Empires
●ACT ●2010年1月21日 ●KOEI ●1–4人

本作是以2009年PS3和Xbox360版《真•三国无双5：帝国》为基础开发的PSP移植加强版。游戏在传统模式的基础上，强化了“争霸模式”的内容，玩家可以自由选择君主或者武将来实现统一中国的目的，其中包括的各种系统非常全面，战斗和治国的内容设计比较讲究。而像帝国系列的老传统“卡片”等也全部保留，并进行了改进。武将编辑模式的内容也有加强，可变更的项目包括性别、体型、长相、声音、服装、武器和招



↑上手简单又耐玩的三国无双不断融入各种“新的”三国人物。

式，而且本作新增了肤色和装饰品设定，让玩家创造出自己的个性武将来到三国杀场。另外本作支持最多4人合作联机，多人游戏乐趣倍增。

PSP 魔法少女奈叶A's携带版

●魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE
●ACT ●2010年1月21日 ●NBGI ●1–2人



根据同名动漫改编的游戏，类型是美少女魔法格斗。玩家控制魔法少女，在空中飞行作战。对战中根据距离可以改变风格。近距离使用武器攻击，远距离使用魔法公司。游戏包含了每个角色的故事模式。本作的续作已经公布，战斗更加华丽，不过发售日未定。

PSP 不可思议的迷宫 风来西林3

●不思議のダンジョン 風来のシレン3
●ARPG ●2010年1月28日 ●CHUNSOFT ●1–2人



本作是PSP上的第一款风来西林游戏，移植自2008年Wii版《不可思议的迷宫 风来西林3：机关屋的睡美人》。本作保持了风来西林系列的特色，随机生成迷宫，中途被打倒就会丧失之前获得的经验值和道具。本作在Wii版基础上调整了平衡性，增加了6个担任挑战迷宫。

PSP 街道制作者3倍速逃走中

● 街ingメーカー3 X 逃走中
●SLG ●2010年1月28日 ●D3P ●1–4人

本作是经营城市建设的模拟类游戏，和EA的《模拟城市》系列不同的是，本作的



主要内容铺路、招揽和对话这三种，主要和街道中的居民们进行沟通。居民的性格不同，玩家要在复杂的居住情况下接受意见，获得居民的好感，慢慢发展街道。本作利用无线功能支持4人联机。

PSP 忍者活剧 天诛红

● 忍者活劇 天誅 紅 ポータブル
●ACT ●2010年1月28日 ●FromSoftware ●1人

From Software公司在PS2版的同名作品移植到PSP上，并根据PSP的性能进行改良，比如支持16:9宽屏幕显示，改进了游戏潜入时的视角等等。本组是天诛的外传游戏，以彩女为主角，讲述了她寻找同伴力丸的发生的故事。系统上同样以忍杀为基础，道具为辅助。



2010年2月

PSP 流行音乐 携带版

● ポップンミュージック ポータブル
●MUG ●2010年2月4日 ●Konami ●1人

经典音乐游戏推出了PSP便携版，包含独特的冒险模式，一只小猫走格子探索前进，有些类似大富翁，遇到各种角色可以进入音乐游戏的战斗模式，胜利后获得道具或者新曲子等。本作按键数量包括5键、7键、9键。收录了86首歌曲，其中包括一些KONAMI公司的经典游戏背景音乐，比如《恶魔城》《沙罗曼蛇》之类。

PSP 萌萌二次大战略2

● 萌え萌え2次大戦（略）2[chu～]☆プレミアムエディション
●SLG●2010年2月4日●System Soft Alpha●1人

日本战略游戏大厂System Soft致力于开发美少女战略游戏，大打擦边球。这是该公司以大战略



为基础改编的美少女二战游戏。游戏情节方面的表现方式类似AVG，战略方面则是SLG风格。从名称上不难看出，萌是本作的特色，所以游戏中的美少女涵盖了各种类型。

PSP 密室的祭品

● 密室のサクリファイス
●AVG ●2010年2月4日 ●D3P ●1人

D3P公司推出的AVG类型密室逃脱游戏，故事讲述了5名少女从地下深处的沉没都



市逃出的故事。本作的玩法和其他密室逃脱类游戏没有什么不同，通过调查环境，发现 机关和相关的道具，慢慢找到出路逃离困境。而本作的亮点是萌系人设，让少女深陷困境似乎更能吸引玩家的注意力。

PSP 噬神者

● GOD EATER
●ACT ●2010年2月4日 ●NBGI ●1–4人

很多地方借鉴《怪物猎人》，但并不是一味模仿，而是努力做出自己的风格，从不同的方向发掘狩猎的乐趣，和《怪物猎人》有了很明显的区别，并且得到了玩家的认可。本作于2010年2月推出，而改良加强版《噬神者 爆发》在2010年11月发售，所以直接玩爆发吧。



PSP 海豹突击队 火线小组3

● SOCOM:U.S.Navy SEALs Portable
●ACT ●2010年2月16日 ●SCE ●1–16人



讲究战术配合的现代战争游戏，玩家可以指挥小队的行动，下达移动、待机、射击等命令，破门而入等基本战术也是玩家来制定。现在战争游戏武器不能少，本作包含65种以上的枪械武器，并且可以装配附件，修改各种部件性能。满足枪械爱好者的需要。联机方面，本作支持4人联机完成任务，16人联机进行对战。

PSP 谜题编年史

● Puzzle Chronicles
●PUZ ●2010年2月18日 ●Konami ●1人

当大家期待《谜题任务2》的时候，《谜题编年史》来到了眼前。本作的玩法和《谜题任务》有很多类似的地方，比如游戏整理是RPG类型，战斗方式是Puz小游戏，同样包括完整的故事模式等等。细节方面有所区别，最大的不同是战斗方式。对于喜欢《谜题任务》的玩家，本作也可以一玩。



PSP 传说勇者之传说

● 伝説の勇者の伝説 Legendary Saga
●RPG ●2010年2月18日 ●KADOKAWA●1人



本作是根据富士见书房作家镜贵也的同名轻小说改编的游戏，讲述了主人公为搜寻传说勇者的遗物而展开的冒险之旅。游戏玩法上是3D迷宫类型，通过主视角移动探索3D地图，遇敌转换进入战斗画面。奇怪的是游戏采用了日式的2D人物，配合简单的3D场景，显得有些不伦不类。

PSP 经典迷宫 扶翼的魔装阵

● クラシックダンジョン～扶翼の魔装陣～
●APRG ●2010年2月18日 ●日本一 ●1人

2010年PSP上有好几款游戏使用了复古的8bit风格，这款游戏就是其中之一。本作类似其他迷宫游戏，在基地做准备然后进入迷宫，练级使能力上升。“魔装阵”是重要的系统，主角位于中央，其他几个辅助角色围在周围发动“魔装阵”效果。通过升级可以得到更多的阵，这方面具有研究的价值，也是好玩的地方。



PSP 百万吨的啪啦啪啦

● １００万トンのバラバラ
●ACT ●2010年2月18日 ●SCE ●1人



本作的玩法其实很简单，控制小人用电锯把飞船的甲板锯断，使其各个部件脱落，达到一定程度就可以击毁它们。游戏设计了很多新要素让玩法复杂，比如救人质就是一项重要的任务。而飞船上的各种敌人行动方式和特性不同，也要熟练它们的特性后才能应对自如。游戏在道具方面也很有意思，可以用盾牌挡子弹，或者牺牲一个人质来放炸弹自爆等等。虽然游戏的玩法简单，但画面和音乐非常有特色，一款具有艺术气息的游戏。



↑这种飞船守卫很讨厌，它们可以把锯开的甲板“包扎”好。

PSP 实况力量棒球 成功传奇

● パワプロ サクセス•レジェンズ
●SLG ●2010年2月25日 ●Konami ●1–2人



“成功传奇”其实相当于《实况力量棒球》游戏中的一个模式。本作把《实况力量棒球》5代和6代的“职业模式”独立出来，整合成单独的游戏。本作收录了9个剧本，增加了原创模式全国大学棒球杯赛。同时通过本作培养出来的球员可以在《实况力量棒球4》、2009和《职业棒球之魂6》中使用。

PSP 苍翼默示录 携带版

● ブレイブルー ポータブル
●FTG ●2010年2月25日 ●ARC SYSTEM WORKS ●1–2人



PSP版各方面都比较完美，并没有因为掌机而缩水，反而增加了军团模式等新内容。这家公司开发的游戏画面是亮点，效果异常华丽，难能可贵的是PSP版并没有因此而影响画面的流畅度。PSP版包含所有人物，系统也和街机版相同，快速取消、Burst攻击、受身等系统一应俱全。2代已经宣布，定于2011年3月发售。

PSP 喧哗番长4 一年战争

● 喧嘩番長４ ～一年戦争～
●ACT ●2010年2月25日 ●Spike ●1人

可以看做日式校园版的GTA游戏，甚至连类似警车的警察都有……游戏讲述的是聚集了300名不良少年的红南高中，主角在这里要度过一年的时光，而这里随时都可能发生打斗。当然主角的目标是从学校小流氓身份混到老大。游戏的角色很多，有些BOSS级别的不良少年，个性相当鲜明。碰到不良少年前按键蓄力可以出现眼神对抗系统，在打斗前获得优势。在和流氓打架之余，也可以和碰到的女生发生恋情。为残酷的青春添加一份色彩。



↑本作暴力程度不低，玩了不要学坏就好。

推荐理由
- ●故事有趣，可以看做是《热血高校》的游戏版
- ●新加入的纸条语系统使本作系统更加严谨，攻击招式出现了等级因素
- ●更加人性化，外面也增加了据点，甚至还有扑克等小游戏

PSP 大众网球 携带版

● みんなのテニス ポータブル
●SPG ●2010年2月25日 ●SCE ●1–4人

同为“大众”系列作品，《大众高尔夫》奠定了日式高尔夫游戏的标准，而本作也符合这个系列简单好玩的特征，比如使用按键符号来标出打球键，让没有网球经验的人也能轻松上手。自定义系统继承了《大众高尔夫》的优点，服装、发型和饰品都可以更改。本作支持4人对战，和朋友联机的乐趣最高。



PSP QIX++

● QIX++
●PUZ ●2010年2月25日 ●Taito ●1人



1981年的经典街机游戏，后面的两个加号表示这是加强版的加强版。玩法很简单，控制一个小箭头移动，走过的路线封闭起来就被你占领。而目标是占领场地的75%以上的区域。游戏包含了一些道具和升级要素。画面非常简单，另外这个PSP版有5个新模式，不过它们的区别并不大，玩起来感觉有些单调。

PSP 家庭教师 羁绊之战

● 家庭教師ヒットマンREBORN! 神のタッグバトル
●FTG ●2010年2月25日 ●Marvelous ●1人



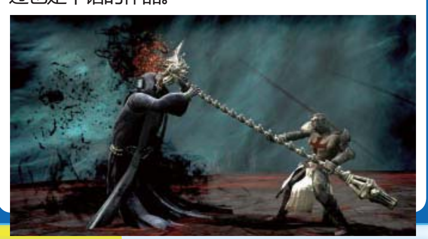
根据动漫改编的游戏，情节对话类似AVG，游戏进行模式是在不同的场地移动，发生情节后转入战斗。格斗系统双方各有二个角色，二对二的格斗并不是4个角色同时出现，而是一对一进行，中间可以换人，切换另一队友出来时可以进行双人连击，或者携手发动必杀技。动漫向游戏，不熟悉动漫的话就不推荐了。

PSP 但丁的地狱

● Dante's Inferno
●ACT ●2010年2月25日 ●EA ●1人



参加圣战的但丁嗜杀成性，以为杀死异教徒是上帝的旨意。一次看守异教徒时，他违背了出征前和妻子的誓言，和异教徒女子发生了关系，结果害的妻子被恶魔带到地狱。而这个女子其实是为了救她的丈夫，才想出了这个交换来条件。之后但丁杀死这些异教徒，上司要惩罚他，而他的小舅子替他顶了罪，被判处死。这就是游戏的背景。之后异教徒女子的男人为了复仇，杀光但丁家人，并在背后偷袭但丁，使其陷入半人间半地狱的游离状态。犯下众多罪的但丁面临着各种地狱惩罚，最终发现一切是路西法的阴谋。本作故事颇为上乘，打斗画面模仿战神，惩罚和救赎两个选择关系着人物升级的方向。PSP版略微有些缩水，不过也是不错的作品。



2010年3月

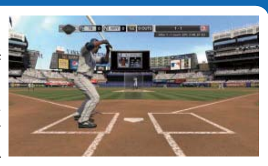
PSP 美国职棒大联盟 10

● MLB10
●SPG ●2010年3月2日●SCE ●1–4人

SCE美国部门开发的棒球大联盟游戏，得到了全美棒球联盟协会的授权，按照每年一作的频率推出新作，而本作2010版收录了2009年至2010年度最新球队和选手的资料，同时改进前作的不同，强化球员的AI和动作表现，并且加强了投球和打击的表现，力求让球员的动作更加逼真。

PSP 美国职棒大联盟2K10

● Major League Baseball 2K10
●SPG ●2010年3月2日●2K Sports ●1–4人



2K Sports公司推出的美国职棒大联盟游戏，同样是2K10版本。本作加强了球员的特征，比如打击姿势、投球的准备动作和每个球员的个性挥棒动作更加生动，并且投球、打击、守备及跑垒的操控都有进步。新的播报与评论内容，则让球赛的进行更加紧扣心弦。

PSP 审判之眼 神谕的巫师

● THE EYE OF JUDGMENT 神託のウィザード
●TAB ●2010年3月4日●SCE ●1人

最初是PS3的摄像头AR专用游戏，移植到PSP上去掉了摄像头功能，变成了普通卡片游戏。对战方式是在3*3的面板上放置卡片，有些类似《游戏王》的玩法。PSP版包含了PS3版所有的卡片，并且通过PSN还能下载30多张原创新卡。除此之外，PSP版还增加了故事模式，以弥补去掉摄像头的缺陷。



PSP 信蜂 心灵编织者

● テガミバチ こころ紡ぐ者へ
●RPG ●2010年3月4日●Konami ●1人



根据同名动漫改编的游戏，讲述了幻想世界中邮递员的故事。游戏版本继承了原作故事的主线，加入更多原创剧情。游戏方式是以AVG+RPG的形态进行，在接收任务前的剧情会以AVG形式表现，而接受送信任务的途中遇敌战斗则以RPG形式进行。

PSP .hack//Link

● .hack//Link
●RPG ●2010年3月4日●NBGI ●1人

这款号称集大成之作的Hack游戏，收入了100多名角色，可以成为同伴的角色高达30多个，完全涵盖了Hack系列。剧情发展方式是通过地图对话，不需要到处跑。而战斗方式看似复杂，实际非常简单，根据屏幕提示，在适当的时机按键即可。多人连击系统的爽快感十足，不过长时间游戏难免有些单调。



PSP 装甲核心最后的佣兵携带版

● アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル
●ACT ●2010年3月4日●FROM Software ●1–8人



本作移植自2005年的PS2游戏《装甲核心 最后的佣兵》，PSP版在原版基础上增加了“变动任务”和多结局等新要素，并且允许玩家选择前进路线，增加了游戏的可玩性。组装机甲是系列的特色，PSP版的机器人零件多达500多个。攻击系统可以对部位进行破坏。而联机方面，本作支持4对4联机对战。

PSP 肥公主：蛋糕成堆

● Fat Princess: Fistful of Cake
●ACT ●2010年3月10日●SCE ●1–8人



好玩的多人联机游戏，玩家不是控制部队的整体规划，而是控制一个单独的士兵。根据职业（捡起的帽子）不同，士兵的能力不同，然后和同伴一起协作进攻敌方。通过戴不同的帽子，职业可以随时变更，城堡中的帽子机器可以升级能力。单人模式中的同伴AI不高，游戏略显单调，不过也值得一玩。

PSP 真三国无双 联合作战2

● 真・三國無双 MULTIRAID2
●ACT ●2010年3月11日●KOEI ●1–4人



联合作战是真三国无双系列的衍生作品。不同于正统系列，联合作战强调多人模式，突出打造武器和道具等系统，同时向怪物猎人借鉴了很多要素，比如打怪获得素材用来生产装饰品。2代增加了很多内容，包括新角色和怪兽。攻城略地玩法也更加成熟，和联机合作攻打城池的乐趣和一骑当千绝对不同。

PSP 晓之阿玛妮卡与苍之巨神

● 暁のアマネカと蒼い巨神～パシアテ文明研究会興亡記～
●AVG ●2010年3月11日●CyberFront ●1人



2008年PC的AVG游戏《晓之阿玛妮卡与苍之巨神》先是移植到Xbox360家用机平台，然后移植到PSP上。随着几次移植，游戏系统进行了改善，并且追加了本作重点突出的喷血剧情插画，片头动画也进行了重制。并且收录了榊原ゆい所演唱的新曲《Hollow～暁のそらに～》为主题曲。

PSP 绝对英雄改造计划

● 絶対ヒーロー改造計画
●RPG ●2010年3月11日●日本一 ●1人

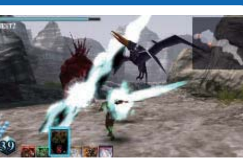
日本一公司为PSP开发的原创RPG新作，不过一些素材来自本社的《魔界战记》，所以大家看到这个游戏可能感觉有些似曾相识。游戏的故事很有趣，讲述了一个废材少年成长为英雄的过程，而过程就是主角不停地死。故事风格轻松幽默，还有很多恶搞内容。游戏的场地是随机生成的迷宫，走格子移动，但控制的自由度较高。强化系统是改造，通过对身体各部位的改造提升能力。另外游戏中还包含了大量电击文库的人气角色来客串，喜欢这些小说就更应该试试本作。





PSP 战斗之魂 英雄魂

● バトルスピリッツ ヒーローズソウル
●RPG ●2010年3月11日●NBGI ●1人



本作是根据人气动漫改编的游戏，类型是卡片对战。和《游戏王》这类卡片游戏类似，帮你做也是使用卡片作为武器，或者装备，或者魔法，去打败敌人。获得新卡片，然后组合强化牌组的力量，推动情节的前进。和传统卡片游戏相比，本作融入了部分动作要素。

PSP 大众按摩：痛苦疲惫也舒畅

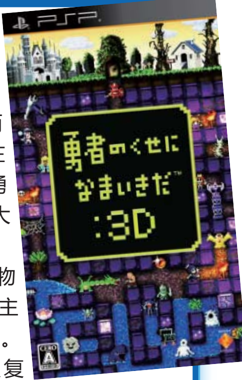
● 日本指圧师会监修 - みんなの指圧 痛みも疲れもスッキリ～！
●ETC ●2010年3月18日●Dorart ●1人



与其说这是游戏，还不如说是软件。软件通过提问问题的方式，将你身体不舒服的地方找到，然后给出按摩方法和教学。根据当前情况，按摩还分为自我按摩、他人按摩、指压按摩等。除了按摩知识，软件中还有一些生活常识，比如晕车、酗酒、感冒等症状的临时应对方式。

PSP 勇者别嚣张3D

● 勇者のくせになまいきだ：3D
●SLG ●2010年3月11日●SCE ●1人



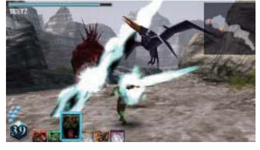
系列的第三部作品，游戏类型吸收了塔防的主要元素，并融入了自己的特色。游戏反其道而行，以恶魔为主角，在迷宫中培养怪物抵抗勇者们一波波的进攻，并大声叫嚣“勇者别嚣张”。迷宫挖掘路线和培养怪物是游戏的精髓，或者说主要游戏玩法的两个阶段。而这两个方面设计的很复杂，尤其是怪物食物链系统相当有研究。3代在原有系统上，增加了一些新元素，比如水流系统和水中的怪物等。而游戏名称中的3D只是SCE公司的标题党恶搞行为，其实游戏还是2D玩法，3D指的是游戏中有3个迷宫（Dungeon）。



←水流这一个要素的加入就使游戏更加多样，玩法有了质的变化。

PSP 高达生存突击

● バトルスピリッツ ヒーローズソウル
●RPG ●2010年3月11日●NBGI ●1人



本作是根据人气动漫改编的游戏，类型是卡片对战。和《游戏王》这类卡片游戏类似，帮你做也是使用卡片作为武器，或者装备，或者魔法，去打败敌人。获得新卡片，然后组合强化牌组的力量，推动情节的前进。和传统卡片游戏相比，本作融入了部分动作要素。

PSP 天才麻将少女

● 咲-saki- portable
●PUZ ●2010年3月25日●alchemist ●1人



根据动漫题材改编的游戏，主题是打麻将，走的是“剧情-对局-美图”系统，不过美图内容很“色诱”，用打擦边球的卡通美女图当做卖点。故事模式一共9章，另外还有6章番外篇作为追加，每章都有精美CG图可以看。当然麻将本身的打法并没有什么不同。

PSP 普林尼2 特攻游戏晓之内裤大作战

● プリニー2 特攻游戯! 暁のパンツ大作戦ッス!!
●ACT ●2010年3月25日●日本一 ●1人



日本一公司利用《魔界战记》起码衍生出两个作品，一是《绝对英雄改造》，二是《普林尼》。前者画风上和《魔界战记》一致，游戏系统基本没有太大联系。而后者则和《魔界战记》有着一样的上世界观，并且主角是里面的最弱生物，这次要独自挑战强敌。本作是一款很纯粹的平台动作游戏，就是那种在平台上跳来跳去，打死怪物，时而碰到带刺的机关的游戏。这次的2代增加了一个Break系统，可以在连续攻击后爆气提高攻击力，发出必杀技，增加连击。不过即便熟练了这个系统，本作的难度还是相当高，需要背关卡才能玩好。当然即便你不是动作游戏达人也没关系，游戏中有1000条命让你挥霍。



←手感有些类似《魔界村》，很硬。二段跳如果不能熟练掌握，会死的很惨。

2010年4月

PSP 职业棒球之魂2010

● プロ野球スピリッツ２０１０
●SPG ●2010年4月1日●KONAMI ●1–4人

追求真实转播效果的写实派棒球游戏《职业棒球之魂》终于推出了PSP版。这还是本系列第一次推出掌机版。本作收录了日本职棒2010年度秋季最新资料，忠实反映新人选手和转队选手邓状况。另外新加入的教练系统，可以再比赛和更换选手的时候给玩家建议。可惜PSP版有所缩水，比家用机版缺少一些模式。

PSP 一骑当千 交叉冲击

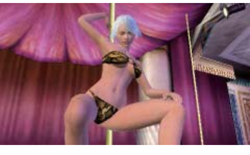
● 一騎当千 クロスインパクト
●ACT ●2010年4月1日●MMV ●1–4人



把三国人物改编成二次元美女格斗游戏角色，打斗到一定程度可以出现“极限爆乳”画面。本作是2008年PSP版《一骑当千：雄辩之拳》的续作，是整个系列的第三部作品。游戏包含了22名以三国人物命名的性感美少女，看她们格斗时被打倒“爆衣”“爆乳”是本作的最大乐趣。

PSP 死或生 天堂

●デッド オア アライブ パラダイス
●ETC ●2010年4月2日●Temco ●1–2人



Temco公司的代表作，被玩家戏称为“奶排”的DOAX终于移植到PSP。本作以Xbox360的《DOA极限沙滩排球X2》为基础进行移植，由于机能的问题，画面缩水比较严重。令人不解的是去掉了一些小游戏，让本身就比较单调的游戏更加单调。虽然PSP版增加了一个新人，不过移植的诚意和素质同样不能让人满意。

PSP 尤蒂的工作室格拉姆特德的炼金术士

●ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～ 囚われの守人
●AVG ●2010年4月8日●GUST ●1人

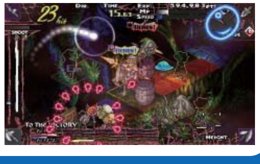
移植自2002年推出的PS2版同名游戏。本次的主题是“回归”和“冒险”。玩家可以将炼金工房搬迁到5个城市，每个城市的性质不同，有不同的特产，搬迁才能获得不同的物品。另外PSP版改进了系统，炼金调合更加自由。而游戏画面、CG和动画等内容都进行了重制，还有PSP版独有事件。对老玩家来说也值得重玩。



PSP 噩梦骑士

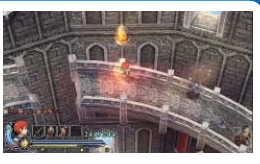
●ナイツ・イン・ザ・ナイトメア
●SRPG ●2010年4月22日●Sting ●1人

熟悉NDS的玩家对本作也许并不陌生，这是Sting公司在NDS上推出的同名游戏的复刻版。本作在正统SRPG的基础上融入了即时战略游戏的要素，感觉颇为新颖。PSP版重制了游戏的开头动画，追加了联系任务和对话收集等新要素。另外画面也针对PSP主机进行了优化，使整体更加完美。



PSP 伊苏 菲尔迦纳的誓约

●イース～フェルガナの誓い～
●ARPG ●2010年4月22日●Falcom ●1人



本作最初是SFC上的作品，当《伊苏7》在PSP平台大获成功以后，Falcom公司决定把《伊苏3 菲尔迦纳的誓约》移植到PSP上，进行加强重制。本作采用《伊苏6》引擎制作，保留了伊苏系列的爽快感风格，并增加了二段跳。另外，本作是伊苏系列剧情评价最好的一作。

PSP 合金装备 和平行者

●メタルギア ソリッド ピースウォーカー
●AAVG ●2010年4月29日●Konami ●1–4人

著名制作人小岛秀夫的代表作，这次在PSP上推出了正统续作。顶级游戏品牌，发挥PSP极限的画面和游戏内容，素质让人满意。同样是反战题材，副标题“和平行者”是一种具有步行能力的威慑力核武器，而本作就是以核武威胁为话题，讲述了斯内克对抗邪恶势力的纠结过程，用游戏反对核战争，呼吁和平。同时斯内克和BIG BOSS之间种种恩怨，在本作中也得到了揭晓。游戏的内容非常庞大，精彩的故事情节，基地建设系统，收集和培养士兵、开发武器、图鉴模式等等要素让



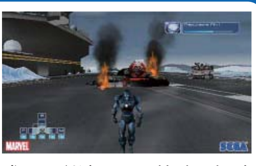
游戏变得更加耐玩。并且在联机模式方面下了功夫，4人联机比单人游戏更有趣，甚至和《怪物猎人》进行了联动，可以在游戏中控制斯内克打乱入的怪物。

推荐理由

- ●系统正统续作，Big Boss以灵魂的方式出现了……
- ●异常丰富的游戏内容
- ●电子漫画过场风格同样具有电影大片的感觉

PSP 钢铁侠2

● Iron Man 2
●ACT●2010年4月30日●SEGA ●1人



囧面侠第二部电影上映之际，游戏版同步发售。本作是典型的电影改编游戏，采用第三人称射击方式，可以选用不同的武器打敌人，具有扫描系统，还能飞起来攻击。但是这些元素虽然还原了电影，可实际上并没有趣。故事情节按照电影剧情发展，增加了大量无聊的场景，游戏的手感也不是很好，玩起来比较枯燥。

2010年5月

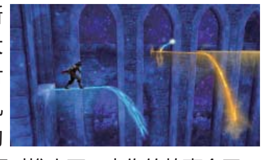
PSP 2010 FIFA南非世界杯

● 2010 FIFA World Cup South Africa
●SPG ●2010年5月13日●EA Sports ●1–4人

作为FIFA足球的授权游戏，每届世界杯前EA公司都要推出一部世界杯的FIFA游戏。本作是2010年南非世界杯前的版本。游戏的舞台是南非，共有南非9大城市的10个体育场场地可选。包含了199支参赛球队，玩家可以选择一支球队，然后经历从预赛一直打到获得世界杯冠军的历程。

PSP 波斯王子 遗忘之沙

● Prince of Persia: The Forgotten Sands
●ACT ●2010年5月18日 ●Ubisoft ●1人



2010年5月波斯王子新电影在大屏幕上映，同时在家用机和掌机的小屏幕上新的波斯王子游戏也同时推出了。本作的故事介于一代“时之沙”和二代“武者之心”之间。游戏玩法也回归2D，王子使用各种魔法攻克立体迷宫似的关卡。本作的关卡设计处于中上水平，不过画面和声效的表现一般。

PSP 换装大战：强化

● もっとNUGA-CEL！
●SRPG ●2010年5月20日 ●Idea Factory ●1人



本作是PS2版同名游戏的加强移植版，追加了新敌人、新CG和剧情等要素。游戏系统和《女皇之刃》非常类似，都是以受到攻击耐久度为零时出现“爆甲”画面为亮点……除了爆甲画面，本作的系统中规中规，而声优阵容相当强大，包括堀江由衣、佐藤利奈、户松遥、能登麻美子、喜多村英梨、清水爱等。

PSP 胜利十一人2010蓝色武士的挑战

● ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑戦
●SPG ●2010年5月20日 ●Konami ●1–4人



南非世界杯之前推出这款游戏，很明显是为了借气氛吸引玩家购买。本作其实只是《胜利十一人2010》的资料片，副标题的“蓝色武士”是指穿着蓝色队服的日本足球队。所以本资料片的卖点就是日本队挑战世界其他强队，以取得世界冠军为目标。游戏集成了《胜利十一人2010》所有模式，老玩家很容易上手。

PSP 钢之炼金术师：约束之日

● 鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ
●RPG ●2010年5月20日 ●NBGI ●1人



本作不同于2009年发售的动作游戏“托付背后之人”，而是RPG类型。情节忠于原著，人物对话类似AVG游戏，选择不同的选项出发一些任务，或者得到特别的奖励。战斗系统采用了战棋方式，攻击时会出现特写。战斗系统融合了特色系统“炼金术”，而炼金的过程加入了需要按键的地方，并且随着炼金术的进化，难度也会提升。

PSP 创意族赛车

● ModNation Racers PSP
●RAC ●2010年5月21日 ●SCE ●1–4人

借鉴《小小大星球》这款游戏提倡“游戏、创造、分享”理念的成功，SCE公司又在PSP和PS3上开发了另一款同样可以自由DIY，可以分享的游戏——《创意族赛车》。和《小小大星球》平台类型不同，本作是赛车游戏类型。赛车游戏中可以DIY的内容自然是赛车手、赛车和赛道方面的各种细节。由于游戏另类的卡通风格，玩法方不可能走真实系赛车风格，而是采用了类似马里奥赛车的类型，竞技速度的同时，可以用道具和武器互相干扰，增加了趣味性。所以喜欢《小小大星球》和马车的玩家不妨试试本作。

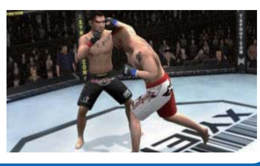


推荐理由
- ●丰富的DIY要素，可以对赛车、车手和赛道环境进行详细编辑
- ●类似马里奥赛车系统的互相陷害飙车风格

PSP 终极格斗冠军赛2010

● UFC Undisputed 2010
●FTG ●2010年5月25日 ●THQ ●1–2人

UFC格斗是比较自由的格斗竞技，攻击招式类似散打+摔跤，动作真实，当然也不乏观赏性。PSP版比家用机版稍晚推出，不过素质丝毫没有降低。除了PSP按键数量不足，游戏对按键操作进行了部分改良，游戏系统、内容、动画等等丝毫没有缩水。如果要找2010年最好的美式格斗竞技游戏，本作值得推荐。



PSP 烈焰联盟

● ブレイズ・ユニオン
●SRPG ●2010年5月27日 ●Sting ●1人



《烈焰同盟》可以看作是NDS版《公主同盟》的续作，系统延续了后者的设定，包括“战术卡”，“联合系统”都保留了下来。而新增的“极限机能”也和《公主同盟》的“连携技”有些类似。副职业是最大的改进，使策略更加多变。另外，本作的游戏画面和音乐也很有特色。

2010年6月

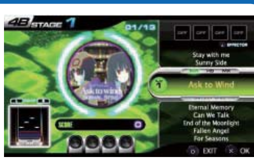
PSP 妖精的尾巴：携带公会

● FAIRY TAIL PORTABLE GUILD
●ACT ●2010年6月3日●Konami ●1人

根据人气动漫改编的游戏，类型说来有趣，模仿怪物猎人狩猎模式。游戏有很多地方借鉴了怪物猎人系统，比如任务方式、设施扩建等，而Konami公司的宣传是“魔法+狩猎”。魔法占了很大比重，所以游戏也在突出这方面。美中不足的是这款游戏的手感并不尽如人意，对讲究操作的动作游戏来说是个致命的问题。

PSP DJ MAX携带版：火热曲调

● DJ Max Portable Hot Tunes
●MUG ●2010年6月12日●Pentavision ●1人



韩国音乐游戏的代表作之一，DJ MAX系列在国内的人气也很高。在系列3代发售之前，PSP上推出了这款名为火热曲调的游戏，其实是1代和2代的合集版本。游戏收录了DJMAX携带版1代和2代中的人气歌曲，增加了4B Lite模式。对于喜欢DJ MAX的玩家来说，这个版本值得收藏。

PSP 玩具总动员3

● Toy Story 3

●ACT ●2010年6月15日●Disney ●1人

根据2010年超人气动画电影改编的游戏。电影精彩，游戏的素质同样让人满意，完全打破了电影改编游戏是杯具的定律。本作情节忠于原著，为了增加游戏长度，加入了很多补充的内容，并且可以操控各种玩具进行特殊关卡。画面和关卡都很精彩，小游戏设计也很有趣。在电影改编的游戏中，素质属于中上水平。



PSP TNA摔跤 越线

● TNA Impact: Cross the Line

●FTG ●2010年6月22日●SouthPeak Games ●1人

“TNA摔跤”是北美的一档电视节目，同类收视率仅次于WWE的摔跤联盟。同为摔跤节目，和WWE不同的是，WWE注重表演效果，而TNA则突出真实技术。当大家看腻了做作和戏剧性的WWE表演后，很多人开始喜欢纯摔跤TNA。本作是根据电视节目的真实赛事改编，突出摔跤的技巧性，当然场面也比较热血。



PSP 拳皇携带版94~98 大蛇之章

● KOF 94-88チャプター・オブ・オロチ

●FTG ●2010年6月24日●SNK Playmore ●1人

SNK将拳皇系列做成合集在PSP上推出，也就是这个94~98。游戏是一个合集，可以在主菜单选择从KOF94~KOF98这几部作品，然后进行单独的游戏。画面效果当然没有重制加强，和模拟器的区别并不明显。比较有价值的是主菜单中包含了图片欣赏模式，可以看到很多珍贵的资料。

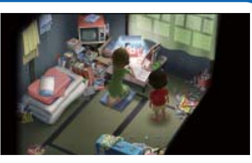


PSP 我的暑假2 携带版：神秘姐妹和沉船的秘密

● ぼくのなつやすみポータブル２ ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密！

●ETC ●2010年6月24日●SCE ●1人

时逢暑假，SCE将PS2版《我的暑假2 海洋冒险篇》移植到PSP上。PSP版在原版基础上增加了新的角色，比如“神秘姐妹”君野姐妹。还有新的游戏剧情等待玩家挖掘，比如海底“沉船的秘密”。游戏中加入了大量新的假期玩乐要素，有趣的昆虫采集部分也增加到大约200种昆虫，并且可以用抓到的昆虫玩斗甲虫游戏。



PSP 妄想世界

● CHAOS；HEAD NOAH

●AVG ●2010年6月24日●5pb. ●1人

本作最初是PC版，2009年移植到Xbox360，2010年又移植到PSP。游戏以日本涩谷发生的连续杀人事件为基础。主角是对三次元没兴趣的高中生西条拓巳，他在2008年9月某天的深夜，在网络聊天室中遇到了一个自称将军的人。将军发的网页链接像预言一样显示出下次杀人事件的恐怖图像，第二天拓巳见到了和图像一样的杀人现场……故事由此展开。本作题材紧跟时代，而故事则是以无法分辨现实和非现实为创作点，展示了一种模糊又真实的恐怖感。



↑→其实游戏直译为“混沌头脑”，主角是一个精神脆弱的宅男，现实和妄想变得模糊，身边发生的猎奇事件有些是他的幻想。

PSP 完美大战略

● 大戦略パーフェクト～戦場の覇者～
●SLG ●2010年6月24日●System Soft Alpha ●1人



本作是以实事问题和世界形势为主题的假象战略游戏。游戏方式类似经典大战略，而本作包含了100多张地图，分为6种高度和50多种地形，武器包括大约600种，并且可以通过兵器编辑器进行改造。游戏的自由度相当高。

PSP 乐高哈利波特：1–4年

● LEGO Harry Potter: Years 1-4
●ACT ●2010年6月29日●Warner Bros. ●1人

乐高公司在游戏产业上逐渐壮大，如今越来越多的游戏“被乐高”。乐高版哈利波特游戏分为4年进行，相当于4大章节。玩家控制乐高小人找到各种关键角色引发剧情，消灭挡路的敌人，或者使用合适的道具和魔法解开场地



谜题。游戏关卡和玩法比较多，有些很有趣，只是PSP版的游戏bug比较多。

2010年7月

PSP 我们的野战游戏

● 俺たちのサバゲー VERSUS
●FPS ●2010年7月5日●Best Media ●1–4人

别看本作的类型是FPS,并不是常见的科幻或写实类战争主视角射击游戏，而是空气枪模拟游戏。就是如今正在流行的野外模拟战争，几个朋友一起玩，在野外专用场地，分队使用BB枪等武器进行对战。本作包含了28场比赛，要挑战大约60场淘汰赛。可惜由于开发技术等问题，本作的素质不是很理想。

PSP 便利商店 携带版

● ザ•コンビニポータブル
●SLG ●2010年7月8日●HAMSTER ●1人



PC版《便利商店》深受玩家的喜爱，于是开发公司将其移植到PSP上。在游戏中玩家是一家便利店的老板，经营店铺贩卖商品，通过和其他企业合作等方式扩展业务，，已达到连锁经营的目的。开店的细节很多，比如建店地址关系着贩卖的物品，价格设定，店长和店员的选择任命，广告投放等。玩了游戏似乎对开店真的有些了解呢。

PSP 时间幻想

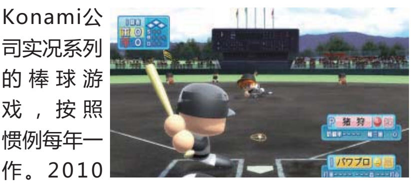
● ジカンデファンタジア
●ARPG ●2010年7月8日●Idea Factory ●1人



主角是普通的学生，一天乘坐电车上学的时候被传送到异世界。为了挽救陷入混乱的异世界，开始了冒险。玩家可以自己设定时间，然后在自动生成的迷宫里冒险。设定时间不同，生成的迷宫、宝箱数量、Boss难度这些因素也有差异。

PSP 实况力量棒球2010

● 実況パワフルプロ野球２０１０
●SPG ●2010年7月15日●Konami ●1–4人



Konami公司实况系列的棒球游戏，按照惯例每年一作。2010版除了对战和季赛模式，还增加了“成功模式”，而故事模式也多达12个。在系统方面进行了调整，比如增加了可活动的镜头，添加了卡片成长系统，强化了球员脸部造型等。

PSP 最后的战士

●ラストランカー
●ARPG ●2010年7月15日●Capcom ●1人

动作天尊Capcom公司给PSP开发的RPG原创游戏，并且官方号称“PSP史上最强RPG游戏“的口号。实际游戏品质褒贬不一。游戏的想法不错，舞台设定在一个所有人几乎都是战士的世界，为了提高自己的排名，必须不断打倒比自己高排名的战士，从排行榜地下往上爬。主角是流浪汉，同样为了争夺战士排行榜的冠军不断战斗。游戏的系统是大地图踩地雷切换进入战斗模式，战斗速度快捷，需要掌握按键时机，有一定的爽快感。不过游戏被人诟病的是情节方面，作



为RPG游戏，情节显得很薄弱。道具和装备也比较少。另外，从95000开始打的排名也只是噱头，排行榜下面的杂兵打起来并没什么区别。

推荐理由
●风格比较独特的RPG游戏，上手简单，节奏爽快
●画面很漂亮，尤其是人物刻画很有个性

PSP 武装神姬 战斗大师

●武装神姫 バトルマスターズ
●AVG ●2010年7月15日●Konami ●1–4人



“神姬”是游戏中的一种小型美女机器人，玩家通过购买武器和防具等零件来改造强化自己的神姬，然后和其他人进行战斗。比较强的是，这些美少女机器人有不同的性格，平时生活类似恋爱AVG游戏……这类游戏比较多，不过本作把小机器人和美少女结合起来，能够满足一些玩家的特殊需求。

PSP 凯蒂猫：打砖块游戏

●ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュ１２３!!
●PUZ ●2010年7月15日●Dorasu ●1人

打砖块就是大家熟悉的铁板阵游戏，一个横杆在下面移动弹起下落的小球，反弹到上面撞开障碍物，目标是全部撞开或者完成某些规定。本作是铁板阵游戏，只是角色和风格换成小mm。完成特定的关卡能开启一些要素，比如可爱的日历和闹钟。



PSP 火影忍者 羁绊驱动

●ＮＡＲＵＴＯ-ナルト-疾風伝 キズナドライブ
●ACT ●2010年7月15日●NBGI ●1–4人



根据《火影忍者：疾风传》改编的动作游戏。继承了前作《疾风传 究极觉醒3》的系统，并加入了4名忍者合作的“四人一组”等新玩法。木叶忍者分为攻击性、支援型和回复型等不同类型，玩家要合理搭配队员，组成4人小队展开战斗。本作包含15个以上的角色，支持多人联机对战，体验和之前格斗游戏不同感受的战斗乐趣。

PSP 桃太郎电车团队竞赛 友情•努力•胜利之卷

●桃太郎電鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻！
●TAB ●2010年7月15日●Hudson ●1–4人



本作并不是开电车的游戏，而是让玩家扮演铁路公司老大，目标是收购日本全国的地产。游戏的类型是桌面大富翁，流程和普通大富翁没有什么不同。掷出骰子，然后按照点数移动，前进的同时购买地产或者物产，以增加资产总额。而前进的过程中会有穷神等特殊角色出现，增加了有趣的意外性。

PSP 诡计和逻辑：第一季

● TRICK×LOGIC Season1
●AVG ●2010年7月22日●SCE ●1人



SCE于2010年夏天开始推出的AVG系列，类似电视剧一样计划按两季推出。游戏类型为悬疑冒险，收录了日本7位人气悬疑小说作家的作品。玩家扮演天才检事官芳川树挑战从阎魔大王那里得到的冥界书籍《阿迦奢》中记载的谜之事件。

PSP 命运之夜

● Fate/EXTRA
●RPG ●2010年7月22日●MMV ●1人

官方号称，本作是对战类型的迷宫RPG游戏。流程被分为冒险、战斗和剧情三个部分。进行冒险时以第三人称视角在迷宫中移动，调查和触发情节。遇到敌人发生战斗则切换为对战模式。剧情采用和其他RPG游戏一样的对话方式进行。当然情节之中穿插着过场动画。



PSP 初音未来 女歌手计划2nd

● 初音ミク-Project DIVA 2nd-
●MUG ●2010年7月29日●SEGA ●1人

甩葱女初音诞生自音乐合成软件，所以开发电子游戏很容易和音乐类型融合到一起。本作是初音未来系列在PSP上的第二部作品。一代获得了出人意料的好评和热卖，所以SEGA公司对二代进行了大幅强化，开发水平和内容也得到了大幅提高，诚意十足。游戏的玩法是跟随按键的音乐游戏，二代歌曲很多，并且增加了大量其他角色可选，比如镜音，当然也有他们的很多服装可以开启。双人同时出场也是二代的新要素。除此之外，



游戏中包含了相当专业的编辑模式，可以自己DIY歌曲和PV等内容。初音风格和音乐游戏结合的很好，而且本作的内容丰富又厚道。

推荐理由
- ●初音和游戏的完美结合
- ●大量初音歌曲
- ●游戏好玩，画面漂亮
- ●可开启要素众多

PSP 伊苏VS空之轨迹

● イース VS 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ
●RPG ●2010年7月29日●Falcom ●1–4人



Falcom把自己公司的两大作品《伊苏》和《英雄传说：空之轨迹》中的人物拿出来，搞了一个穿越大乱斗……战斗舞台同样选择这两个游戏中出现的地方，和其他乱斗游戏一样，舞台中有各种各样的机关陷阱。为了突出乱斗，本作故事模式非常薄弱，4人联机还算有意思。

PSP NeoGeo英雄 终极射击

● ネオジオヒーローズ～アルティメットシューティング～
●STG ●2010年7月29日●SNK Playmore ●1–2人



SNK Playmore公司将拳皇里的知名角色改编成飞机，推出了这么一款另类搞笑的射击游戏。游戏的玩法完全是经典的2D飞行射击套路，控制一架飞机向上飞，四面八方会不断出现杂兵，一直打到关底，干掉巨大血多的BOSS就通过了一关，然后继续下一关。而在本作中飞机全变成了拳皇人物，显得不伦不类，而关卡设计也不是很好。

2010年8月

PSP 幻想传说 换装迷宫X

● テイルズオブファンタジア なりきりダンジョンX

●ARPG ●2010年8月5日●NBGI ●1人



传说系列作品很多，其中的幻想传说系列又有新的分之系列，比如这个换装迷宫。



↑传说系列有很多分支，但战斗风格却基本保持统一。

换装迷宫的重点自然是换装系统，通过换装来改变角色的职业和属性。游戏中包含了80多种服装，分量十足。战斗系统也有所进化，比如联系到感情变化的新系统；增加了多种辅助效果的Combo技等等。另外，除了换装迷宫这个游戏，本作中还包括了移植强化的《幻想传说》。相当于一下子可以玩到两个传说游戏，非常超值的版本。

PSP 尸体派对

● コープスパーティー ブラッドカバー リピーテッドフィアー

●AVG ●2010年8月5日●5pb. ●1人





一款恐怖题材的冒险游戏，故事的舞台是一所曾经发生过连续残杀儿童事件的废弃的校舍，如今师生一行人前往那里，结果发生了一系列怪异血腥的经历。本作的优点有这么几处，首先是故事编写相当精彩，逐渐深入的故事和不断颠覆真相结合，相当引人入胜。复杂的角色关系也是游戏开发者努力的地方，游戏对人物塑造很丰满，甚至不放过那些龙套角色。另外一个另类的地方是，这种恐怖游戏居然配合了日式萌系的插画，具有另类的美感。本作虽然是PC版的移植版本，但是剧本有所改进和完善，而且增加了PC版没有的“第五章”。去年PG当期做了详细故事攻略，推荐大家一试。

PSP 麦登橄榄球11

● Madden NFL 11

●SPG ●2010年8月11日●EA ●1–4人

EA公司于2010年8月推出了新版本的美式橄榄球游戏。本作最大的特点是使用



更加简单的战术下达方式，让玩家简单的下达战术，以便把精力更多的放在球场上，减少浪费在战术手册上的时间。除此之外，游戏强化了动画和操控选项，增加了联机功能，让玩家体验新赛季的乐趣。

PSP 美少女麻将4

● アイドル雀士スーチーパイIV ぽ～たぶる

●TAB ●2010年8月12日●Cyber Front ●1–4人

本作是2007年PS2版同名作品的移植版本，追加了一些新要素，比如重新绘



制的插画和新模式“自由对局”。游戏中玩家扮演秋叶原女排咖啡店的店长，让女仆来和其他店的女仆进行麻将比赛，胜利后就可以将其他店女仆拉拢过来，提高自己的实力。除了麻将部分，这些外表和性格设定不同的女仆是另一大亮点。

PSP 真•万兽之王最终EX

● 真•マスターオブモンスターズ Final EX ～無垢なる嘆き、天冥の災禍～
●SRPG ●2010年8月18日●System Soft Alpha ●1人



玩家在游戏中扮演召唤师，率领不同属性的魔兽和其他同样率领魔兽的领主作战。游戏的行走方式类似《大战略》那种六角格子地图走法，而游戏以召唤为中心，在地图上和哪些势力战斗，或者和哪些势力结盟都有讲究。当然目标和走格类SLG类似，都是通过移动和攻击，想方设法最终将敌人干掉。

PSP 皇牌空战X2 联合袭击

● Ace Combat: Joint Assault
●STG ●2010年8月26日●NBGI ●1–4人



《皇牌空战》是Namco公司于1995年在PS主机上推出的飞星空战游戏，操作风格不求真实，而是简单爽快。“联合袭击”相当于家用机版本的移植作品，不过PSP版并没有因为机能而缩水。无论是操作感，还是背景音乐，都和家用机版没有区别。并且在PSP的小屏幕上，画面刻画也足够细致。进行游戏的时候，战场的效果依然是火爆而刺激。本作强化了联机方面的内容，专门设计的联机任务可以让参与的玩家分为两队去两个战场，并且这两个区域会互相影响，非常有趣。



PSP 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

● モンハン日記 ぽかぽかアイルー村
●SLG ●2010年8月26日●CAPCOM ●1人



《怪物猎人携带版3rd》之前，Capcom在PSP上还推出了这个可爱风格的模拟养成游戏。本作以怪物猎人系列中出现的人气配角艾鲁猫为主角，猫猫们生活的艾鲁村为舞台。画面也一改怪物猎人写实的风格，变成了非常可爱的Q版。和怪物猎人类似，本作中猫猫在艾鲁村中进行着各种活动，完成小游戏任务，交朋友，开发村庄设施，不断完善艾鲁村。而狩猎环节也没有因此消失。猫猫们可以组队出发狩猎，这时的操作不是玩家们的主观动作方式，而是按照猫猫的指令进行选择，然后他们会根据指令做出行动，直到狩猎成功。



PSP 地狱犬计划

● プロジェクトケルベロス
●FTG ●2010年8月26日●MileStone ●1–4人



本作原定于2009年夏季上市，结果延期一年才发售。游戏移植自街机版，类型是如今已经没落的格斗游戏。本作移植自街机版，同时加入了原创元素，包括故事模式、新模式“军团模式”和角色的新必杀技等。游戏包含15个可选角色，同样支持1对1的联机对战。另外，据说本作最初是同人游戏。

2010年9月

PSP 指环王 阿拉贡的冒险

● The Lord of the Rings: Aragorn's Quest
●AAVG ●2010年9月14日●Warner Bros. ●1人

根据《指环王》改编的游戏，讲述了主角阿拉贡年轻时冒险的故事。玩法类似暗黑，攻击系统有防御。魔法和副武器（弓箭）可以切换，操作设计比较合理。野外探索顺便趟迷宫打怪获得经验值进行角色升级，同时打出新的强力武器和装备，不断引发新情节。游戏的系统中规中矩，熟悉暗黑类型的玩家直接就能上手。

PSP 诡计和逻辑 第二季

● TRICK×LOGIC Season2
●AVG ●2010年9月16日●SCEI ●1人



游戏为悬疑冒险游戏，收录了日本7位人气悬疑小说作家的作品。玩家扮演天才检事官芳川树挑战从阎魔大王那里得到的冥界书籍《阿迦奢》中记载的谜之事件。这本《阿迦奢》就像一本悬疑小说，读书的过程中会找到很多可疑关键字，发现它们，并组合起来得到线索，然后进行推理解谜。

PSP 蓝玫瑰 妖精和青瞳的战士们

● Blue Roses ～妖精と青い瞳の戦士たち～
●SRPG ●2010年9月16日●日本一 ●1人

本作的开发人员是之前曾开发《召唤之夜》的开发团队，游戏的舞台是一个妖精和人类共同生活的国家“亚斯特雷尔”。这里突然出现幻魔，为了消灭他们，拥有蓝色眼睛的骑士团“蓝玫瑰”站了出来，开始了本作的冒险。虽然是单机SRPG游戏，但为了呼应蓝眼睛骑士团这一主题，本作设计了团队战斗系统。附近有同伴的情况下，可以发动三人小队对敌人进行攻击。除了系统的特色，本作萌点画面风格也是炫耀的地方。





↑→无论是对话头像，还是场地战斗时的造型和表情都特别可爱。

PSP 黑豹：如龙新章

● クロヒョウ 龍が如く新章
●AAVG ●2010年9月22日●SEGA ●1人

本作是如龙制作人名越稔洋在PSP上开发的如龙外传性质的游戏。本作的玩法有些类似GTA，主角右京龙也在日本歌舞伎和黑帮的集散地神室町，通过主线和触发的支线任务发生的各种故事。游戏的打斗系统制作认真，打斗画面颇具魄力，并且有多种风格的格斗技需要谨慎选用才能克敌制胜。超魄力的数字漫画式过场动画是本作的另一个亮点，过场动画后转入格斗比赛，往往能让人热血沸腾。



推荐理由

●现实题材的热血暴力游戏，情节精彩，打斗系统较完善
●电子漫画风格的过场动画极酷
●可以了解日本街头文化



PSP FIFA足球 11

● FIFA Soccer 11
●SPG ●2010年9月28日●EA ●1–4人



11版FIFA足球实现了360度带球操作，相比以前的8方向，360度的动作更加细腻，可以不用按L键做出一些很酷的动作。职业模式可以让你从一个足球菜鸟开始，带领他完成自己的职业生涯。全新的“守门员”模式让玩家作为守门员，在球门前观看整场比赛，扑出射来的足球，成为球队的英雄。

PSP 龙珠 Tag VS

● ドラゴンボール タッグ バーサス
●ACT ●2010年9月30日●NGBI ●1–4人

这次让玩家进行2对2的联机对战，利用超必杀技的组合方式，集中攻击一人的战术策略，4人对战充满了变数和欢乐。龙珠系列人多的特色在本作中发扬光大，有多达47个可选角色，包括同一个角色的不同的形态和年龄，另外还有故事模式可以重温经典，而新模式“战斗100”则给玩家设定了各种任务条件，完成后开启各种隐藏要素。



2010年10月

PSP BEN10终极外星人

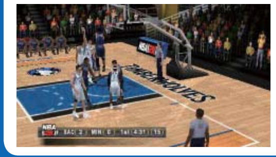
● Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction
●ACT ●2010年10月5日●D3P ●1人

少年BEN使用Ultimatrix道具变身成为超级外星英雄，干掉坏蛋、解决危机，挽救全宇宙。本作是一款动作过关游戏，情节对应新的动画片，原汁原味再现动画片的情节，并由原作者进行了改编，增加了新剧情。游戏中有新的外星人和能力，还有新的事件需要玩家解决。而BEN这次的足迹将出现在巴黎、罗马、东京和中国等世界各地。

PSP NBA 2K11

● NBA 2K11
●SPG ●2010年10月5日●2K Sports ●1–4人

2K11请来了篮球皇帝乔丹代言，并且作为游戏的封面人物。游戏本身则在球员个性方面下功夫，进行了很大幅度的改进。比如在前作中每个球员的动作都差不多，而本作对球员的个性进行了细化，录制了球星们的全部动作。而游戏的AI，操作手感等方面都有所改进。作为NBA 2K系列的游戏玩家，可能需要适应一下。



PSP 我是航空管制官：机场英雄羽田

● ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 羽田
●SLG ●2010年10月7日●Sonic Powered ●1人

以日本羽田机场为舞台的空管模拟类游戏。不同于《航空霸业》的经营类型玩法，本作是空管模拟游戏，玩家扮演航空管理员对机场内的各种工作进行管理，比如飞机的起降、飞行间隔、地面滑行，甚至机场内的车辆走动等工作全由玩家负责。本作的乐趣在于此，看着自己治理的机场井井有条的运作，能够获得极大的成就感。



PSP 战国绘札游戏 不如归 大乱

● 戦国絵札遊戯 不如帰 大乱
●SLG ●2010年10月9日●Irem ●1–4人

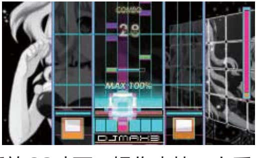


“绘札”是日本的一种纸牌，本作是用这种纸牌改编的游戏。使用战国时代背景为设定，融合了战略模拟和集换式纸片游戏的玩法，包含多达600张的卡片。玩法则是利用这些卡片在场地上进行设定，然后使用各种战略和敌方部队进行交战。一款上手后容易沉迷的游戏，当然和朋友联机对战更有意思。

PSP DJMAX携带版3

● DJMAX携带版3
●MUG ●2010年10月14日●PM Studios Inc. ●1人

韩国人气游戏DJMAX的正统续作，3代保持系列一贯风格，在华丽的画面



和音效，游戏时播放CG动画，操作爽快，上手简单等特色的前提下，增加了全新的游戏模式4.1T/4.2T。新模式的出现让这款老游戏焕发了活力，有了前进的方向。而游戏中隐藏要素还是一如既往的难开启，一款相当耗时间的游戏。

PSP 核石之王

● Lord of Arcana
●ARPG ●2010年10月14日●Square Enix ●1–4人

SE公司模仿怪物猎人的4人联机狩猎游戏，而游戏类型则设定为RPG，也就是角色有等级存在。游戏的整体流畅度不错，战斗方式为手动+指令操作的方式，有些战斗画面显得魄力十足。武器的种类虽然不多，但每一种都独具特色。可惜游戏的硬伤也很多，比如可以接受的任务太少，游戏画面不是很好等等。



PSP 金属战斗陀螺携带版超绝转生

● メタルファイトベイブレードポータブル超絶転生!バルカンホルセウス
●ACT ●2010年10月21日●Takara Tomy ●1–4人

根据以陀螺战斗为主题的动漫作品改编的游戏，玩家



通过改造陀螺上的四种零件来进化自己的战斗陀螺，和敌人享受战斗的乐趣。原作中的必杀技等概念也将在游戏中重现。本作支持4人联机对战。

PSP 美国职业摔角联盟2011

● WWE SmackDown vs. Raw 2011
●ACT ●2010年10月26日●THQ ●1–4人

本作是WWE和RAW两个摔跤电视节目中摔跤选手的穿越大乱斗，玩家可以选择不同的摔跤明星进行一场梦幻对决。本作收录了多达75名世界级的摔跤巨星。同时还设有允许玩家自制原创角色的系统。游戏的玩法并没



有太大变化，肌肉男们夸张的动作和个性技巧是最大的看点。

PSP 梦幻俱乐部 携带版

● Dream Club Portable
●AVG ●2010年10月28日●D3P ●1人

一款以成人社交场所“梦幻俱乐部”为舞台的恋爱模拟游戏。当然这是一个纯洁的游戏，并没有18X的内容，并且号称“只有拥有纯洁心的男性才能进入”。这个俱乐部中的妹子性格各异，通过和她们交流，一起喝酒聊天，看演出等互动方式展开剧情。本作是Xbox360版本的PSP移植版，相比前者，画面效果缩水较为严重。



PSP 杀戮之心EXA

● Carnage Heart EXA
●SLG ●2010年10月28日●Artdink ●1–4人

《杀戮之心》是1995年在PS上推出的游戏，2006年移植到PSP上，名为“携带版”，



而EXA是最新作。游戏类似Form Software的《装甲核心》，可以改进机体的装甲、武器、CPU控制芯片等部件。游戏包括不同的战斗模式，一是全手动战斗，二是高自由度的“软件编程模式”。在程序设定面板中设定行动模式，机体进入战斗后按照设定行动。

PSP 噬神者 爆发

● God Eater Burst
●ACT ●2010年10月28日●NBGI ●1–4人

NBGI模仿《怪物猎人》构架制作了一款强调高速战斗的动作游戏——《噬神者》，同样采用在据点接任务，然后到固定的战场上"狩猎"各种怪物，获取道具和素材之后回到据点对自身装备进行改进的模式。本作则是《噬神者》的资料片，加入了新的怪物、武器道具和剧情，角色能力和怪物能力也都有细节方面的调整，更加合理，玩起来更有趣。游戏的武器很有特点，通过简单的按键可以在近距离攻击的刀剑和远距离攻击的枪炮之间互相转换，以适应高速变化的战局。枪炮模式下使用的子弹可以自行编辑，将各种类型的子弹组合起来，形成各种五花八门的新子弹，自由度相当高。



推荐理由
●资料片对系统进行了调整，更加合理好玩
●和MHP系列不同的狩猎体验

PSP 灵武战记：携带版

● ファントムブレイブ PORTABLE
●SRPG ●2010年10月28日●日本一 ●1人



本作最初在PS主机推出，2009年移植到Wii上，2010年移植到PSP上。PSP版在Wii版的基础上追加各种要素和新内容。系统比较独特，采用了可以"自由移动"的走格子系统，还可以举起地图上的道具。而幽灵系统是将幽灵附身到地图上道具的玩法。有趣的是，本作还有多个日本一公司的游戏角色乱入，比如普林尼。

PSP 战极姬2岚百华如战乱辰风

● 戦極姫2・嵐~百華、戦乱辰風の如く~
●SRPG ●2010年10月28日●System Soft●1人

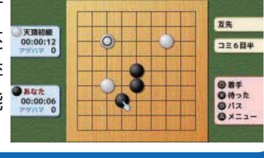


日本战国时代经常作为游戏舞台出现，而在这个游戏中那些粗犷的大老爷们，无论是武田信玄还是上杉谦信等人，都变成了美少女……SystemSoft Alpha公司喜欢开发美少女战略模拟游戏，这次把战国时代的70多名武将变成了美少女，满足一部分玩家的特殊爱好。当然少不了打擦表球的图鉴模式。你懂的。

PSP 天顶的围棋

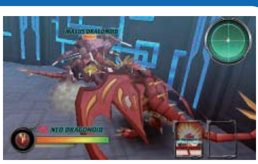
● 天頂の囲碁
●TAB ●2010年10月28日●NCS ●1–2人

本作于2009年在PC上推出，当时以低配置也能很好的运行这个特性，获得了玩家的好评。PSP硬件没有限制问题，并且针对PSP版进行了引擎的调整。本作包含多种模式和软件功能，比如对应围棋新手的提示功能，为以后参考学习而设计的棋谱保存功能（可保存99个），还有播放高手对弈的棋谱再生功能等等。



PSP 爆丸战士：核心抵抗者

● Bakugan Battle Brawlers: Defenders of the Core
●ACT ●2010年10月29日●Activision ●1–2人



爆丸，一种球体变成战斗机器的玩具，原理类似变形金刚，不过都是变成球。据说它是继游戏王、战斗陀螺后在日本中小学生中风靡的新玩具。不过众小编小时候都玩过和这个一模一样的变形蛋，难道穿越了？游戏根据动画改编，故事有丰富的过场CG和语音，进入战斗则变成了以"爆丸"为主角的乱斗游戏。

2010年11月

PSP 爱宝贝

● EyePet
●ETC ●2010年11月2日●SCE ●1人



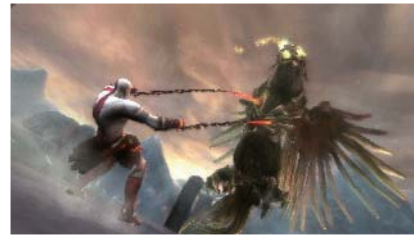


↑→AR技术是一个有趣的体验，很有虚拟现实的感觉。

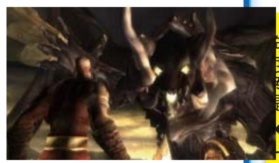
SCE公司在PSP上不断尝试使用PSP摄像头的AR卡片技术，之前推出《隐形怪物》，之后推出了这款《爱宝贝》游戏。本作的玩法很先进，利用摄像头，PSP出现了很多没有的功能，比如左右晃动的“体感”，类似某些NDS游戏的麦克风吹气玩法等。而本作最精彩的地方是宠物游戏和玩家的互动又上升到了一个新层次。利用摄像头和AR技术，索尼猴真的就在玩家的身边，这种玩法既新鲜又有趣。

PSP 战神 斯巴达之魂

● God of War: Ghost of Sparta
●ACT ●2010年11月2日●SCE ●1人



推荐理由
●系列正统续作
●画面、音乐均达到高水平
●故事情节对系列进行了补完



家用机战神三部曲之后，SCE公司开始在PSP上继续战神的旅程。这次《战神 斯巴达之魂》的故事发生在战神一代之后，奎托斯成为战神之前，为了挽救弟弟戴莫斯，干掉诸神的故事。本作在很多地方颠覆了战神系列的传统，比如加入了大量故事细节描写，奎托斯和妈妈和弟弟的感情戏也相当丰富。让玩家更多的了解到战神奎托斯的身世，对整个系列起到了补充的作用。游戏方面，本作第一次出现了奎托斯的其他武器。QTE的使用也更加成熟自然，虽然少了巨大BOSS，但游戏的精彩程度并没有因此降低。另外，本作的收集要素也相当丰富。

PSP 超级大坏蛋

● Megamind: The Blue Defender
●AVG ●2010年11月2日●THQ ●1人

超级大坏蛋“Megamind”终于干掉了英雄，但从此他的生命失去目标，蛋疼的陷入郁闷。终于他想到自己创造一个更厉害的新超级英雄来解闷，但没想到这个叫“泰特”的英雄却觉得当坏人更有趣……于是Megamind反而变成了英雄，目标是消灭自己创造的坏蛋。本作验证了“电影改编的游戏通常是杯具”的道理。电影可以看，游戏就算了吧。



PSP 实况足球2011

● Pro Evolution Soccer 2011
●SPG ●2010年11月2日●Konami ●1–4人



PSP版2011支持通过无线联机模式，支持最多4个玩家进行联机。用合作模式进行比赛胜利后，可以培养自己的特色球员。本作是实况系列首次推出PSN网络版，并且也是首次通过PSP的联机功能实现最多4人同时游戏。通过合作模式获得胜利后，还可以通过Legends Tournament模式培养自己的球员。

PSP 足球经理掌机版2011

● Football Manager Handheld 2011
●SLG ●2010年11月5日●SEGA ●1人

足球经理系列是球队经营模拟类型的代表作，每年都在更新数据和改进一部分内容。同样的，除了画面的改进，2011强化了很多方面，比如加入行动创建系统，玩家可以更直观的设置球队行动；改进发布会界面，增加了大量提问内容等等。另外还改进了前作的一些不合理的地方，使界面更加人性化。



PSP 怪物卡车 毁灭之路

● Monster Jam: Path of Destruction
●RAC ●2010年11月9日●SEGA ●1人



怪物卡车破坏比赛的玩法是，玩家驾驶这些大卡车，所处场地是封闭的舞台，里面有各种道具，比如能让大轿车飞起来的斜坡，提供给大脚车蹂躏的停放好的一排排小汽车等。然后就看你怎么压碎这些小汽车了，或者如何做出惊人的动作取悦观众。而本作也包含了多种模式，比如平稳落地、户外赛车等。车辆改造和升级系统也一应俱全。

PSP 皇家骑士团2 命运之轮

● タクティクスオウガ 運命の輪
●SRPG ●2010年11月11日●Square Enix ●1人

15年前在超级任天堂主机上引起轰动的SRPG作品《皇家骑士团2》，以一对姐弟的视角，讲述了一个多民族国家从分裂到统一的恢弘的史诗故事。游戏的主线就有三条分支，你在关键时刻的不同选择都会影响到故事的发展。PSP上的本作在原制作人松野泰巳的参与下进行了“再构建”。这意味着游戏并非简单的再原作基础上加些内容，而是对系统进行大改革。游戏创新的采用了“命运之轮”系统，这是一种类似于“时间穿梭”的有趣系统，它可以记录战场上50步行动。如果某一步的结果不尽人意，你可以随时返回去重新选择，相当于S/L大法。通关之后，还能返回之前剧情的某一段，以当前的实力重新挑战。

推荐理由
- ●最经典的SRPG作品。
- ●操作优化，更加人性化。
- ●PSP版对系统进行了大改革，加入“命运之轮”系统。



PSP 争分夺秒

● Split/Second
●RAC ●2010年11月16日●Disney ●1–4人

本作是夸张类型的赛车游戏，系统有向《火爆狂飙》（Burnout）学习的地方，比如加速系统。而游戏的核心系统“Power Play”，可以炸翻对手车辆或者建筑物，借此干扰对手的前进。这个系统似乎也很《火爆狂飙》的街头爆炸玩法有些类似。无论如何，作为赛车游戏，本作的手感相当不错，画面也能让人满意。



PSP 罪恶少女

● Criminal Girls
●RPG ●2010年11月18日●日本一 ●1人



日本一公司的“擦边球”游戏，打着七宗罪的名义，探索迷宫的同时还可以惩罚少女。游戏系统比较新颖，虽然是走迷宫，但由于7个少女具有不同的性格，玩家需要根据她们的意见决定行动方式。“惩罚系统”很邪恶，如果有少女不听话，就要用“适当”的手段（滴液体、电击、挠痒痒和皮鞭）来惩罚她，可以帮助她们的成长哦.....

PSP 米高积逊 体验

● Michael Jackson The Experience
●MUG ●2010年11月23日●Ubisoft ●1人



一款以MJ大神为主角的游戏，素质差得让人蛋疼。用剑纹的话说就是“米高要是知道这个，绝对死不瞑目。”玩法类似太鼓达人，不过只按两个键，没有任何难度。背景画面极度丑陋，米高本人则是不黑不白的滑稽大头。最强的是游戏中他的舞步和音乐不同步，自己在那瞎跳。按错旋律也没关系，歌曲继续播放……

PSP 武装之心

● Arms' Heart
●RPG ●2010年11月25日●Hamster ●1人



一家陌生的公司Hamster开发的另类RPG游戏，战斗系统并非传统指令式，也不是ACT战斗方式，而是看准时机按下转盘，通过发动时间和转盘的“能力”决定攻击和连续攻击等要素。而这些转盘装置是可以进行定义的。由于是趟迷宫游戏，道具的收集和合成内容丰富，而且有怪物图鉴可以打。

PSP 弹丸轮舞 希望的学园和绝望高中生

● ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生
●AVG ●2010年11月25日●Spike ●1人





希望学园中15个精英高中生入学后被告知一辈子都要留在学校，一个自称学园长的黑白熊告诉大家，想要离开这里就杀掉其他人。学生们不想杀人，但经过那只黑白熊的诱导，杀人事件还是出现了。本作系统将AVG和动作要素融合在一起，搜查过程中收集证据和证言来推理真相，然后在高速进行的学生之间的审判中使用动作技巧来找到发言的破绽。如果选对犯人，犯人就会被杀掉。如果选错，其他人将受到惩罚。本作的剧本很不错，由神宫寺三郎系列的作者小高和刚先生负责。而画面也采用了独特的被称为2.5D的动态图像，在3D空间中，角色和各种物体仿佛纸片一张，给搜查增加了乐趣和新鲜感。

PSP 王者天下 一骑斗千之剑

● キングダム 一騎闘千の剣
●ACT ●2010年11月25日●Konami ●1人

这是一款无双割草类型的游戏，难能可贵的是游戏素质相当高。根据《少年跳跃》杂志连载漫画改编的游戏，背景是春秋战国时代的中国，说的是秦国的少年一信立志成为天下第一大将军的故事。游戏采用无双游戏的框架，出战前可以查看地图和成功、失败条件等，穿插着大量情节和Boss战。游戏画面虽然简单，但绝不粗糙，细节反而很漂亮。同屏人数相当给力，几百个敌人同屏的画面非常常见。而本作真正有趣的系统是组队攻击，就像片头CG那样几个人协力发动华丽的必杀攻击，一举杀散敌人百万兵，爽快感十足。



推荐理由

■手上简单，很容易投入进去。

■紧凑的故事情节，Boss战穿插其中，并且全程语音，并不是一味割草。

■同屏人数巨多，在其中发动超级华丽的集体攻击大招，说不出的爽快。

2010年12月

PSP 怪物猎人 携带版3RD

● Monster Hunter Portable 3rd
●ACT ●2010年12月1日●Capcom ●1–4人

在这个寒冷的冬季，猎人们再次展开漫长的狩猎之旅。《怪物猎人 携带版 3rd》（简称MHP3）以Wii版MH3为基础进行改进，大幅增加了游戏的内容，无论是怪物种类、武器种类，还是各种素材，都比Wii版增加了非常多内容。难怪有人称Wii版MH3是MHP3的试玩版。游戏系统方面，MHP3变得更加人性化，可以让两只猫随行讨伐怪物，并且有丰满的随行猫养成和武器装备打造系统。去掉了之前2G中繁琐的东西，调整了武器和狩猎的平衡性，更加突出大型怪物连打这个要素。当然场地中同时出现的小怪更多，场面更加紧张有趣。MHP3用高品质延续了怪物猎人系列不断积攒的人气，也奠定了这个系列成为一代经典的地位。



PSP 假面骑士 巅峰英雄OOO

● 仮面ライダークライマックスヒーローズ オーズ
●ACT ●2010年12月2日●NBGI ●1–2人



根据朝日电视台人气特摄英雄节目《假面骑士》改编。本作收录了平成假面骑士系列，从《假面骑士空我》到《假面骑士OOO》的12款作品中登场的角色。游戏的主模式采用任务制，需要按规定才能完成任务，而角色又具有“单人”、“变身”、“速度提升”等多种战斗风格，玩家可以根据情况选择能力来进行。

PSP 电子世界争霸战：进化

● TRON: Evolution
●AAVG ●2010年12月7日●Disney ●1–4人



电子世界争霸战是1982年拍摄的关于游戏的科幻电影，续作《电子世界争霸战：战纪》（Torn：Legacy）定于2010年12月上映。PSP游戏版是电影的附属作品，故事发生在电影情节之前，玩家扮演一个程序人型进去虚拟世界解决各种矛盾冲突。本作强调多人联机，所以玩法多种，包括平台争夺战、摩托赛车、坦克大战等。

PSP 我是航空管制官：机场英雄关空

● ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 関空
●SLG ●2010年12月9日●Sonic Powered ●1人



以日本关空机场为舞台的空管模拟类游戏。不同于《航空霸业》的经营类型玩法，本作是空管模拟，玩家扮演航空管理员，对机场内的各种工作进行管理，比如飞机的起降、飞行间隔，甚至机场内的车辆走动等工作全由玩家负责。游戏的乐趣就在于此，当你成长为一个有经验的空管员，能够获得极大的成就感。

PSP 光明之心

● Shining Hearts
●RPG ●2010年12月16日●SEGA ●1人



光明系列的续作，游戏的开发阵容中最受玩家关注应该是担任角色设定的是插画家Tony。战斗方式是正统日式RPG系统，不过设计了重视画面效果和游戏快感的选项，给讨厌慢节奏的玩家一个选择。角色有不同的支线剧情，想要全部完成需要花费一定时间。而收集方面也下足了功夫，除了宠物精灵的收集，收集和合成道具也很丰富。

PSP 皇冠之泪外传：阿瓦隆之谜携带版

●ティアーズ•トゥ•ティアラ外伝-アヴァロンの謎-Portable
●SRPG ●2010年12月16日●Aqua Plus ●1人

本作曾于2009年在PS3主机上推出，2010年底移植到PSP上。本作将AVG的育成方式和SPRG战略系统相结合，通过育成、培养出自己的角色，而战斗部分则通过战术规划来指挥部队作战。PSP版追加了全新剧本和SLG战略部分的新要素。



PSP 全民都爽快

●全民都爽快
●ACT ●2010年12月16日●SCE ●1人



这款游戏大家应该不陌生，因为日版早就发售了。这是在台湾、新加坡和印尼等地区发售的亚洲版，虽然比较晚，但还是记录在我们的年检中。亚洲版有繁体中文语言。游戏内容就不多作介绍了，包含众多小游戏，就像游戏名称所说，“全民都爽快！”

PSP 第三个生日

●The 3rd birthday
●ACT ●2010年12月22日●Square Enix ●1人

本作是寄生前夜外传性质的游戏。主角同为AYA BREA，但线粒体不是线粒体。游戏讲述了美国纽约地下冒出许多叫扭曲者的怪物，时间也发生错乱开始倒转，来回重复。为了调查这个危机，人类成立了C.T.I组织，开发出类似“附身”的OVERDIVE系统。当然能够适应这么高科技的人并不多，AYA是其中一个。游戏为RPG风格的第三人称射击，大多数枪为锁定攻击，OVERDIVE是主要系统，角色升级和DNA碎片的组合是RPG元素。另外还有队员之间的集中火力系统（Crossfire），AYA的超能量爆发系统（Liberation）等玩法互相配合，丰富了第三人称射击容易出现的缺乏动作技巧。游戏中包含了大量收集和隐藏要素，想要完美能玩上10个周目。



↑按照设定，应该是大妈的AYA BREA由于线粒体的关系，越来越嫩了……

PSP 和AKB1/48偶像恋爱的话……

●AKB1/48 アイドルと恋したら・・・
●MUG ●2010年12月23日●NBGI ●1人

游戏名称很有才，AKB一共48个妞，和1/48个AKB48恋爱也就是和其中的一个。而游戏号称“AKB48的成员全都喜欢你”，也就是说可以和这48个妞在游戏中谈恋爱。游戏的玩法很简单，打电话和AKB48的某个妞联系，然后聊天回答问题，提高好感度之类。触发一些事件，不断提高好感度，然后就可以那啥了——告白。成功后放视频。本作纯Fans向，如果你不知道AKB48是神马，可以无视这个游戏。



↑→打电话约你想约的mm出来，然后逛街、吃饭、看电影、回家……YY。

NDS 游戏年鉴 2010

整理2010年NDS发售的游戏。也许好多你没玩过，也许你没差几个。

NDS 快餐危机

● Fast Food Panic
●PUZ ●2010年1月5日 ●SouthPeak Games ●1人



↑快点做！你看服务员MM都急得不行了！

想知道开个快餐店会有多辛苦，来看看这款游戏吧。游戏中你不但要招呼客人在合适的位置坐下，还要亲自制作快餐，稍慢一点顾客就不会满意了。如果你能承受住压力，为每一位顾客提供最好的服务，生意好就是自然的事。

NDS 丹尼尔X 终极力量

● Daniel X: The Ultimate Power
●ACT ●2010年1月12日 ●THQ ●1人



↑下屏显示地图，很像2D的《恶魔城》。

丹尼尔是个有神奇力量的少年，跟超级英雄类似，所以这游戏也跟很多NDS上的超级英雄游戏类似。普通的横版过关动作游戏，当然关卡包含有很多需要利用丹尼尔能力来解谜的地方，有点像《银河战士》《恶魔城》的形式。

NDS 最后之窗 午夜的约定

● ラストウィンドウ　真夜中の約束
●AVG ●2010年1月14日 ●Nintendo ●1人

推荐理由

NDS上最具特色的AVG冒险解谜游戏。全3D的场景配上铅笔素描风格的人物，大叔控一定要来看看。设计精密的谜题和利用触控笔解谜的方式都很吸引人。



←小说模式比简单的剧情回顾更有意思。



↑简单的风格却越看越有味道，主角凯尔深受大家喜爱。

本作的制作小组叫做Cing，在NDS刚出来不久就制作了一款活用双屏和触摸屏等特性的解谜游戏《双重记忆》，后来有制作了大受欢迎的《215房间》。而本作是以《215房间》续作的形式登场，继续以大叔凯尔为主角，以公寓楼为主要场景，讲述他寻找"红色之星"并了解自己父亲死亡真相的故事。游戏继续采用前作的引擎，玩的时候要将NDS竖起来拿，移动的时候左边是第一人称视角画面，右边则是地图。你使用触控笔直接在地图上点击移动，碰到可以调查的地方也是直接在屏幕上点击调查，操作非常直观。另外游戏还准备了一个跟故事同步的小说模式，在这里可以以另一种视角来了解、补完故事。

NDS 宝石迷情 旋转

● Bejeweled Twist
●PUZ ●2010年1月19日 ●PopCap ●1–2人

推荐理由

最经典的"逢三消除"规则。玩法的改变使得技巧变化很大。游戏依然提供多种模式，甚至双人对战模式，适合在各种情况下游玩。



←NDS使用触摸屏玩起来跟其他设备上感觉无异。



↑对战模式不错，但要用两张卡。

移动一颗宝石（或其他什么东西），与旁边的宝石交换位置，使得三颗相通的宝石连成一线就可以消除获得分数——这种是非常经典流行的PUZ类型。《宝石迷情》可说是这类游戏中最杰出的代表。经过好几年的发展，这个游戏终于开始改变游戏规则，不再是"移动宝石与旁边的宝石交换位置"了，而改成"4颗宝石按顺时针方向转动交换位置"。游戏依然保持着系列传统的画面风格，宝石亮丽醒目，爆炸消除的效果也很不错。当然游戏也提供了多种模式，有在宝石中加入特殊道具的，也有纯宝石的挑战，还有在规定时间内看能得多少分的，适合各种玩法。双人对战模式更使得两人同乐成为可能。

NDS 真·战国天下统一群雄争乱

● 真·戦国天下統一～群雄たちの争乱～

●SLG ●2010年1月21日 ●SystemSoft Alpha ●1人



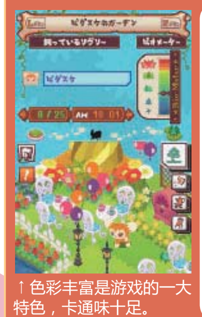
↑非常经典的SLG界面，各种数据一目了然。

以日本战国时代为背景的战略游戏并非光荣公司一家在做，SystemSoft制作的这款游戏也是选择一个大名，然后治理自己的城池，整备自己的军队，目的在于统一全日本。游戏拥有大量真实的日本战国历史数据。

NDS 来福花园

● Livly Garden

●SLG ●2010年1月28日 ●MMV ●1人



↑色彩丰富是游戏的一大特色，卡通味十足。

移植至网页游戏Livly island，玩家可以在花园里养宠物。宠物的种类多达50种以上，宠物可以升级，学习技能，慢慢的培养。除了培养宠物之外整理花园也是乐趣之一。你也可以利用无限联机功能让宠物到其他人的花园里去。

NDS 勇者斗恶龙VI 幻之大地

● ドラゴンクエスト VI 幻の大地

●RPG ●2010年1月28日 ●Square Enix ●1人

推荐理由

被称为日本国民RPG的《勇者斗恶龙》系列，第6作经过15年后在NDS上复刻。作为系列第二个三部曲的终结，带给RPG迷的感动无与伦比。



←地图场景都是3D的，可以360度旋转。





↑下屏是第一人称视角战斗，上屏是人物状态。

《勇者斗恶龙》的“天空系列三部曲”的终结篇，主角要在自己的世界和大地空洞中的另一个世界之间穿梭，接受精灵的启示，遇到个性十足的同伴，展开宏大的冒险。按照Square Enix在NDS上复刻《勇者斗恶龙》系列的惯例，这部作品也改成了3D场景，城镇、迷宫等等可以360度旋转。画面风格和之前复刻的4代以及5代两部作品非常相似。上下双屏的应用对于RPG这种时刻需要地图的游戏来说也正好。此外系统方面也有很大的进化，初级高级职业一共有18种，通过提高职业熟练度来学习特技和魔法，不同的组合让乐趣大幅提升。战斗画面是最经典的第一人称视角，各种怪物的细节刻画非常有意思。

NDS 谜题编年史

● Puzzle Chronicles

●PUZ ●2010年1月28日 ●KONAMI ●1人



↑《街霸方块》《噗哟噗哟》类型的方块玩法。

KONAMI推出的PUZ与RPG相结合的游戏，其实制作公司就是开发著名的《谜题任务》的Infinite Interactive。游戏中所采用的PUZ元素来自方块游戏，控制掉落的方块，让相同颜色的合在一起消失。而RPG要素中的故事背景来自古埃及。

2010年2月

NDS 国夫君的超热血！大运动会

● くにおくんの超熱血！大運動会

●ACT ●2010年2月4日 ●Arc System Works ●1–4人



←在学校二楼上拳脚见胜负。

FC时代高人气《热血进行曲》的复刻作品，在NDS上以3D形式登场。你要在跑长跑的过程中使用拳脚以及各种必杀技来阻碍对手，最后还要以完全的格斗技巧决出胜负。游戏最多支持4人联机。

NDS 大家的便利店

●みんなのコンビニ
●PUZ ●2010年2月10日 ●TAITO ●1人


↑游戏画面十分的简单明快，操作也简单。

现在街边小的便利店已经很常见了，这款游戏就是让你体验一下便利店里的工作是什么样的。你扮演店员，使用触控笔将商品推给客人，然后慢慢的增加新商品。这种迷你游戏的形式，不论大人小孩都能简单的上手。

NDS 马上能用的小知识 杂学王DS

●今すぐ使える豆知識 クイズ雑学王ＤＳ
●ETC ●2010年2月11日 ●KAMUI ●1人



↑8人参与竞争，这跟电视节目的规则是一样的。

根据日本朝日电视台同名人气节目制作而成的DS游戏，收录有1万个生活中的小知识问题。游戏按照电视节目的形式和规则来进行，夹杂很多爆笑的问题。本身是很不错的游戏，但是如果不精通日文，肯定看不懂这游戏。

NDS 问答魔法学园DS 两块时空石

●クイズマジックアカデミーＤＳ ～二つの時空石～
●ETC ●2010年2月11日 ●KONAMI ●1人


↑看这图很难让人想象这其实是一个问答游戏，太像RPG了。

作为魔法学校的学生，要用回答问题的形式来战斗，目标是成为贤者。这款问答游戏收录有近8万个问题，包括了ACG、娱乐圈、社会、文学等等超多方面的问题，还有着类似RPG探索地牢迷宫的模式，同时可以多人联机。

NDS 网球王子 学园祭的王子

●テニスの王子様 もっと学園祭の王子様-More Sweet Edition-
●AVG ●2010年2月11日 ●KONAMI ●1人


↑除了追帅哥，还有各种迷你游戏可以玩，内容很丰富。

虽是网球王子，但并非是网球游戏，而是以动漫原作中那些帅气的球手们为目标的女性向恋爱AVG。你作为大型学园祭组委会的一员，与这些网球帅哥们接触，提高“亲爱度”。游戏全程语音，同时可以念出你输入的姓名。

NDS 龙珠DS2 突击！红缎带军团

●ドラゴンボールＤＳ２ 突撃！レッドリボン軍
●ACT ●2010年2月11日 ●NBGI ●1人

《七龙珠》没有人不知道吧？完全忠实于原著改编的本作讲述了悟空灭掉红缎带军团的那一段故事。你操作悟空在3D的场景中探索、前进，使用拳脚功夫和如意金箍棒来打倒敌人。布尔玛和小林也可以在游戏中操作。你可以通过传统的按键控制，也可以全部使用触控笔点击滑动来控制，难易度适中。



加入不少漫画元素，比如图中“GONK”。

NDS 鲁邦三世 史上最大的头脑战

●ルパン三世 史上最大の頭脳戦
●ACT ●2010年2月11日 ●NBGI ●1人

根据著名动画《鲁邦三世》改编，控制主人公鲁邦三世这个侠盗潜入目标地点时玩的是2D的平台游戏。因为是潜入，自然要掩人耳目，利用各种地形和设施，偷偷的前进。而特殊的IQ任务时，玩的则是各种谜题。游戏关卡包含了世界各地的背景，人物形象和声优也来自于动画版，当然还有着游戏原创的故事。


潜入过程会碰到各种IQ任务，进入解谜环节。

NDS 三国志DS3

● 三國志ＤＳ３
●SLG ●2010年2月18日 ●KOEI ●1人




↑战斗基本画面，给部队下命令使用简单的菜单命令。

这是从PC版《三国志5》移植到NDS上的作品，同时又对系统进行了更改。针对NDS双屏、便携等特点，废除了“密侦”指令，各种兵器和马的购入也取消了，移动也变得更加简单。所有这些都让游戏平衡性得到提升。

NDS 游戏王5D's世界冠军大会2010 复苏的阿卡迪亚

● 遊戯王ファイブディーズ ワールドチャンピオンシップ2010 リバース・オブ・アルカディア
●CAG ●2010年2月18日 ●KONAMI ●1–4人

对于喜欢《游戏王》的卡片游戏迷来说，一年一度官方版比赛游戏是不可缺少的大餐。利用Wi-Fi机能，不但可以和周围的人联机对战，还能和全世界的人比赛。游戏也新加入了很多动画原作中新出现的角色，保持同步。骑乘决斗进一步升级，与地缚神的竞速决斗也以赛车游戏的形式出现，内容十分丰富。



↑共收录3500张卡片，这是冰结界之龙三叉龙。

NDS 交响情人梦 快乐的音乐时间

● のだめカンタービレ 楽しい音楽の時間デス
●MUG ●2010年2月18日 ●NBGI ●1人



↑问答模式的加入无疑增加了游戏的可玩性，可惜都是日文的。

漫画名作《交响情人梦》改变的游戏，作为音乐游戏，除了最基本的跟着节奏按键的玩法之外。游戏还准备了一个“问答咖啡”模式，考验你的音乐知识。此外游戏收录有原作180首以上的名曲目，可以非常容易的搜索到。

NDS 少年鬼忍传 旋风

● 少年鬼忍伝 ツムジ
●AAVG ●2010年2月25日 ●EA ●1人



↑活用上下屏的BOSS战，使用触笔操作，敌人设计得并不是很强。

这是一款完全使用触控笔来操作的动作冒险游戏，人物的移动、攻击、解谜、菜单之类的操作都由触摸屏负责，玩起来很像是NDS上有名的《塞尔达传说》系列。玩家扮演少年忍者旋风，与神秘的忍者集团展开作战。

NDS 触摸歌唱

● うたっち
●MUG ●2010年2月25日 ●KONAMI ●1人

一款画面简单清新的音乐游戏，游戏名称是日文“唱歌”和“触摸”的合体，顾名思义游戏最基本的玩法就是跟着节奏和提示点击屏幕来“唱歌”，还有直接通过麦克风唱歌的卡拉OK模式。对着掌机唱K，挺有意思。



↑这里点的不是乐器，而是歌声，每个图标都对应歌词的一个音节。

NDS 料理偶像

● クッキングアイドル アイ！マイ！まいん！ ゲームでひらめき！キラメキ！クッキング
●AVG ●2010年2月25日 ●KONAMI ●1人

根据日本MHK教育电视台的烹饪节目改编而来，游戏中玩家要扮演节目组的厨师，根据观众的要求来制作料理。料理过程很像是《厨房妈妈》的玩法，利用触摸屏进行简单有趣的操作。不同之处在于还要跟着背景音乐的节奏来制作料理，所以一定程度上又可说是音乐游戏。游戏中料理的菜谱有100种，原创乐曲10首。



↑相比《厨房妈妈》，本作的色彩更加丰富。

NDS 现代大战略DS一触即发 军事平衡崩坏

●現代大戦略ＤＳ ～一触即発・軍事バランス崩壊～
●SLG ●2010年2月25日 ●SystemSoft Alpha ●1人

以假想的现代战争为背景的《大战略》游戏，以导弹危机和领海侵略事件引发的战争。游戏有着经典的六角形战场，3D的战斗画面。可以利用世界上真实存在的各种兵器，总数超过500种。在世界大战模式中，可以设定最大6个阵营的混战。对于没接触过《大战略》的人来说，还可以从教学模式慢慢学习玩法，培养兴趣。



←苏27战斗机被击落的场景都是3D的。

NDS 贤者世界

●WiZmans World
●RPG ●2010年2月25日 ●JALECO ●1人

讲述世界崩坏和再生故事的RPG。主角是一个大贤者，通过召唤三个精灵来帮助作战。精灵又可以通过吸收怪物的能力，变成各种不同的模样，使用不同的技能，有点像另类的怪物收集游戏。此外世界的崩坏和再生是可以由你来选择的，不同的情况会导致同一个场景的地形变化，从而出现不同的怪物。



←看三个精灵变成不同怪物是最大的乐趣。

NDS 四狂神战记

●エストポリス
●ARPG ●2010年2月25日 ●Square Enix ●1人



↑这种双屏才能显示全的怪物都是BOSS级别的，很有魄力。

15年前的名作，采用Square Enix的3D引擎移植到了NDS上。深厚的世界观自然不必说，战斗方式从原来的指令RPG改成了动作RPG，游戏感觉完全变了。游戏打起来动作流程，系统也有一定的深度，是款不错的游戏。

NDS 不可思议的迷宫 风来的西林4 神之眼和恶魔之脐

●不思議のダンジョン 風来のシレン４ 神の目と悪魔のヘソ
●ARPG ●2010年2月25日 ●Spike ●1人

作为《风来西林》系列正统的第4作，故事讲述的是结束了月影村冒险的西林，坐船出海。结果海上遇到风暴，落难来到南部的小岛，而这里有着神之眼的传说秘宝。游戏除了继承前几作的经典系统外，还加入了大量新的系统。比如昼夜变换，夜间能见度下降；强大的技能，让西林的攻击不仅限于剑、杖等传统方式。另外，装备也能升级成长，还可以打上标签，万一掉落也能再次找回来。可以帮助你战斗的NPC也各具特色，而且由于昼夜系统的加入，到了晚上如果保护NPC的安全就更看你的水平了。主要的剧情通关后，按照惯例还有多个隐藏的迷宫等待你的挑战，各式各样奇怪的规则让这些迷宫玩起来感觉完全不同。



←



←必杀技设定为一层最多使用八次。

推荐理由 《不思议迷宫》系列游戏中难度最高的《风来的西林》正统续作。新加大量改变游戏方式的系统，内容满载。通过Wi-Fi救助世界各地的玩家乐趣更高。

NDS 无限边界 超越 超级机器人大战OG传说

●無限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦ＯＧサーガ
●RPG ●2010年2月25日 ●NBGI ●1人

传承《超级机器人大战》风格的RPG第二作，战斗系统很具特色，只需要简单的按键就能做到爽快的攻击。加上“援护攻击”、“支援攻击”、“援护防御”等等系统，体现出《超级机器人大战》系列的特点。虽然叫做机器人大战，但以人类肉身战斗的机会更多些，而且女性角色的乳摇更是被作为游戏的一大卖点。



←援护攻击时有人物特写，尤其女角色。

2010年3月

NDS 大人的恋爱小说DS

● 大人の恋愛小説DSハーレクインセレクション
●ETC ●2010年2月25日 ●Nintendo ●1人

してどんな人かしらって考えて
いたわ」
「やっぱり君も孤独なんだね」
これほど魅力的で美しく知的な
女性なのに、なぜひとりでいる
のだろう？死んだ夫をまだ愛し
ているのだろうか？
287

↑纯日文电子书，国内有几个会看这个？

NDS并非开放的系统，所以电子书也必须做成卡带的形式由官方出版。这款游戏其实就是恋爱小说的电子版，收录有全世界范围内的恋爱文学作品33部。看书时能选择播放背景音乐，读完之后还能写下对书的感想。

NDS 青蛙军曹RPG骑士、武士和传说的海盗

● ケロロＲＰＧ 騎士と武者と伝説の海賊
●RPG ●2010年3月4日 ●NBGI ●1人

NBGI之前一直拿军曹题材来做动作游戏，本作中则利用同社《传说》系列的引擎，制作了这款军曹RPG。游戏中5只青蛙将穿越到“骑士”、“海盗”、“武者”三个主题的世界中，展开奇妙的大冒险。不同的世界中有着不同的装束，学习到的技能也不同。而《传说》式的战斗系统，打起来一如既往的爽快。

NDS 口袋妖怪守护者 光之轨迹

● ポケモンレンジャー 光の軌跡
●AAVG ●2010年3月6日 ●Nintendo ●1–4人

《口袋妖怪》众多外传性质的作品之一，其特点是玩起来有一定的动作性，捕捉口袋妖怪并不是使用精灵球，而是用特殊的道具Styler来围住它们，成功后就能暂时成为朋友，利用它们的能力来攻关。新作虽然在系统上变化不是很大，但是跟随《口袋妖怪》正统系列加入了大量新的口袋妖怪，光这一点就很吸引人了。



↑游戏还支持最大4人联机合作，多人合作抓怪物更容易。

NDS RPG工具DS

● ＲＰＧツクールＤＳＤＳ
●ETC ●2010年3月11日 ●NBGI ●1人


↑游戏世界的地图也需要你一点一点来制作，把城堡放在哪合适呢?

自称RPG高手？也许你玩RPG有心得了，那制作RPG呢？《RPG工具》系列首次登陆NDS平台，因为有了触摸笔，所有的操作都变得非常简单和自然。游戏可以制作的内容很完善，用它做出一款大作级别的RPG也不是不可能。

NDS 薄樱鬼DS

● 薄桜鬼ＤＳ
●AVG ●2010年3月18日 ●Idea Factory ●1人



↑基本上就是看上屏的剧情，当一本电子小说看吧。

以日本幕末时代新选组为题材的女性向恋爱游戏。不过说游戏，其实可算是电子小说，主要是看女主角和新选组成员之间发生的暧昧的故事，可互动的内容相对较少。另外声优阵容强大、大牌云集是这个游戏的另一个卖点。

NDS 热斗！口袋棒球甲子园

● 熱闘！パワフル甲子園
●SLG ●2010年3月18日 ●KONAMI ●1人


↑利用卡片下达训练的指令，注意活动日程的安排。

KONAMI的《口袋棒球》系列有着很高的人气，即使在几乎没有人玩棒球的国内，也有不少这个游戏的爱好者。本作与口袋棒球风格相同，但主要玩的是队伍的培养，你的身份从队员变成了球队监督，带领队员们走向甲子园。

NDS 萌萌2次大战（略）2大和抚子

● 萌え萌え２次大戦(略)２［chu～］☆ヤマトナデシコ
●SLG ●2010年3月18日 ●SystemSoft Alpha ●1人



↑最经典的六角形地图形式，可从六个方向对一个单位展开攻击。

擅长做战略游戏的SystemSoft Alpha结合时下动漫界最流行的萌要素制作出来的《大战略》风格的游戏，所有的武器都是很萌的、被称为“钢之少女”的拟人化兵器。当你的部队全都是这种兵器的时候，你会怎么做？

NDS 蜡笔小新 呆呆忍者传 前进！春日部忍者队

● クレヨンしんちゃん おバカ大忍伝 すすめ!カスカベ忍者隊!
●ACT ●2010年3月18日 ●NBGI ●1人

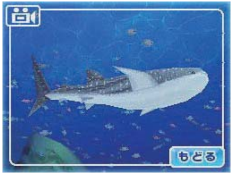

↑游戏时可以随时点击下屏，更换角色出场。不同的角色有不同的能力。

蜡笔小新总能遇到奇怪的事情，闹出乱子。蜡笔小新题材的游戏也跟剧场版动画一样几乎是一年一作了。这次小新和其他4个幼稚园的小朋友化身成忍者，开始寻找古代忍术卷的冒险。由于受众年龄层偏低，游戏难度并不高。

NDS 大家的水族馆

● みんなの水族館
●ETC ●2010年3月25日 ●Taito ●1–2人

以水族馆为题材的游戏确实少见，制作商Taito将真实水族馆的各种要素搬到了游戏中。你可以到处游览，照看馆内的动物，训练海豚等生物，到海边钓鱼等等，自由自在的享受水族馆里的快乐生活。



←不但可以作为游客来观赏海洋生物，还可以亲自训练它们。

NDS 家庭职业棒球DS2010

● プロ野球 ファミスタＤＳ２０１０
●SPG ●2010年3月25日 ●NBGI ●1–2人

掌机的棒球游戏一度被KONAMI的《口袋力量棒球》系列占领，直到NBGI将当年FC上的名作《家庭棒球》搬上NDS。相比KONAMI的专业和复杂，《家庭棒球》更讲究使用简单的操作来获得棒球的爽快感。游戏也以日本的职业联赛为基础，有真实的球员实名登场，球场也是参考真实来制作。


←相比《口袋力量棒球》，这个系列在操作上要简单很多。

2010年4月

NDS 世界树迷宫3 星海的来访者

● 世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者
●RPG ●2010年4月1日 ●Atlus ●1–5人


↑强力怪物会在地图上显示位置，实力不够最好躲着走。

经典RPG形式的延续，新作推翻前两作的职业模式，12种职业全部重新制作，兼职系统让人物培养更加多变。新加入的海上探索也很有趣，跟普通的迷宫探险是完全不同的玩法。系列传统的自绘地图也加入了新的自动行走机能。

NDS 模特儿 装扮比赛

● nicola監修 モデル☆おしゃれオーディション
●ETC ●2010年4月1日 ●Alchemist ●1–2人

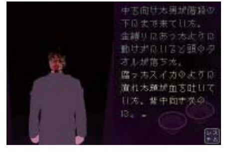
《nicola》是日本著名的面向中学生的时尚杂志，这个游戏就是让你化身成《nicola》的模特，购买流行的服装和饰品，拍摄照片特辑。也可以去寻求拍摄广告、电视剧的机会。游戏收录服装饰品等2000种以上，就看你怎么搭配了。


↑自己的形象可以更改，对女孩子来说这个应该是相当重要的环节了吧。

NDS 超恐怖话题DS 青之章

● 「超」怖い話ＤＳ 青の章
●AVG ●2010年4月1日 ●Alchemist ●1人

《超恐怖话题》是日本有名的恐怖小说，曾推出电视剧、舞台剧等多种形式的作品。NDS上的这个游戏版本其实就是电子书，原作者平山梦明亲自参与了内容的制作。别看是电子书，文字加上图像和音效，极大的增强了恐怖怪谈的紧张感和临场感。


←腐烂的脸什么的最恐怖了，加上音效，胆小的人不要玩。

NDS 宠物店物语 DS2

● ペットショップ物語ＤＳ２
●AVG ●2010年4月1日 ●Taito ●1–2人



↑除了猫狗外，还有熊、狸猫、兔子之类的宠物。

官方定义本作为宠物冒险游戏，你作为宠物店的店员，在听取了顾客的各种要求后，需要到到森林里去寻找宠物。还可以跟它们玩小游戏，洗澡等等。成年的宠物配对后还能生出小宠物，这样又有了培养的要素。

NDS HUDSON × GReeeN

● ＨＵＤＳＯＮ×ＧＲｅｅｅｅＮ
●ETC ●2010年4月1日 ●Hudson ●1人

GReeeN是日本著名的演唱组合，其特点在于成员4人都是牙医。为了不让演艺明星的身份影响到他们今后的牙医生涯，他们一直都未以真面目示人。游戏中也是如此，4人虽然亲自进行动作捕捉，但其形象依然是黑影。4人在台上唱歌，玩家控制台下的黑影歌迷做动作，游戏内容大概就是这样了，可惜歌大多不是完整版。


←面对台上的黑影，你是否有见到偶像般的激动呢？

NDS 玛丽和伽利的科学大冒险

● マリー＆ガリーの Let's さいえんす
●AVG ●2010年4月15日 ●Dorasu ●1人

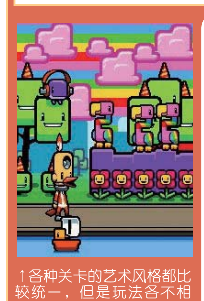


↑科学有时候就是这么简单，寓教于乐才是教学的王道啊。

日本NHK教育电视台的动画片系列《玛丽和伽利》改编的NDS游戏。游戏将通过冒险故事的形式，讲述历史上伟大的科学家的各种故事，让你在不知不觉中学会了科学知识。科学家将化身成NPC，给你各种科学的挑战。

NDS 节拍都市

● Beat City
●MUG ●2010年4月20日 ●THQ ●1人


↑各种关卡的艺术风格都比较统一，但是玩法各不相同。

喜欢玩《节拍天国》吗？《节拍都市》比较成功的模仿了任天堂的那款创意音乐游戏，每一个关卡都有不同的玩法，主要是强调你对节奏的感觉。游戏还有一个故事，主人公使用音乐作为武器重新让人们的生活变得丰富多彩。

NDS 奇异鸟艾维

● IVY THE KIWI?
●ACT ●2010年4月22日 ●NBGI ●1人



↑除了画出藤蔓引导小鸟，游戏还有各种各样的谜题等着你来解决。

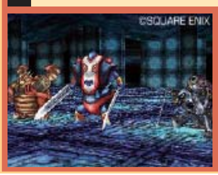
《索尼克》之父中裕司制作的一款风格独特的动作游戏。游戏的目的是让奇异鸟路过重重障碍到达终点，但是你不能直接控制它，而是要通过触控笔凭空画出一条藤蔓来引导它。游戏画面以灰棕色调为主，风格很独特。

NDS 勇者斗恶龙怪兽篇 Joker2

●ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー２
●AAVG ●2010年4月28日 ●Square Enix ●1–2人

推荐理由
经典系列的最新正统续作，游戏以简单的指令操作就能实现各种行动。3D的人物和场景、巨大的怪兽、充满期待的配对系统，都给游戏增色不少。


↑一般队伍由三个怪兽组成，不过也有要占两个位置的大怪兽，其能力自然也强大不少。


←怪兽造型很有个性，300种类让人眼花缭乱。

《勇者斗恶龙怪兽篇》系列是以日本国民RPG《勇者斗恶龙》系列中的怪兽为主要游戏对象的RPG。在Joker2中你可以捕捉它们，然后按照自己的风格来培养，然后用多只怪兽组成自己的队伍来战斗，向新的怪兽挑战。本作中登场的怪兽种类数量达到300种以上！此外还首次加入了巨大怪兽的概念，这些像楼一样高的大怪兽会在地图上到处游走，打倒它们是个不小的挑战。战斗胜利后，你可以将获得的经验值手动分配给队伍中的怪兽，从而习得各式各样的技能，培养的自由度很高。一公一母的怪兽还可以配对，生出新品种的小怪兽，它们能继承父母的特技，能力方面又要提高很多。这种配对系统也是相当的有趣。

NDS 化妆品乐园 美丽的魔法

●コスメちっく☆パラダイス～キレイのマホウ～
●ETC ●2010年4月29日 ●GAE ●1–2人



↑按照画面提示一点一点来化妆吧，下屏化妆的效果会实时反映到上屏。

一款为女孩子准备的化妆游戏，你可以在游戏中为人物化妆，从而学到一些化妆方面的知识。如果你拥有DSi的话，还可以使用摄像头将自己的脸照进游戏，然后进行模拟的化妆。本作被日本媒体称为女孩子必备的游戏。

NDS Rooms不可思议的移动房间

●Rooms 不思議な動く部屋
●PUZ ●2010年4月29日 ●HUDSON ●1–2人

本作原来是一款欧美学生制作的PC独立游戏，经过HUDSON的重新包装，以NDS游戏形式出现。游戏中的房屋会上下左右的移动，你的任务是利用各种机关和道具来逃出这奇怪的地方。通过一关之后可以获得新的机关和道具，用这些向更难的关卡挑战。本作可说是将PUZ要素和解谜要素相结合的新感觉游戏。


←游戏画面细节很丰富，色调风格也给人一种神秘感。

NDS 家庭教师Reborn DS 炎之命运3 雪之守护者来袭

●家庭教師ヒットマンREBORN！DS フェイトオブヒートⅢ雪の守護者 来襲！
●RPG ●2010年4月29日 ●Takara Tomy ●1人



↑战斗画面以突出角色形象为重点，毕竟是以动画改编的游戏。

根据人气TV版动画《家庭教师Reborn》为题材的RPG系列第三作。游戏拥有全新原创的剧情，也有原作者天野明亲自描写的新角色登场。战斗画面以3D的形式呈现，有着简单的指令战斗和大魄力的动画镜头。

NDS 钢铁侠2

●Iron Man 2
●ACT ●2010年4月29日 ●SEGA ●1人



↑钢铁侠和战争机器的战斗方式是不同的，战争机器要用到触控笔。

不像家用机版本，NDS的钢铁侠游戏一直都是横向卷轴的游戏，虽然是3D建模，但视角和玩法都是传统2D形式。2代里玩家可以从钢铁侠和战争机器中选择一人来战斗，游戏的关卡也包括地上战斗和空中战斗。

2010年5月

NDS 病房2

● Dementium II
●AAVG ●2010年5月4日 ●SouthPeak Games ●1人

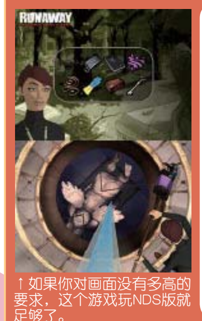
游戏故事紧接着前作的剧情，主角被送往一个神秘的诊疗中心进行第二步“治疗”。而所谓诊疗中心其实是个戒备森严的监狱，关押的都是重犯，医生们也来这里找寻实验的材料。以第一人称视角进行游戏，使用十字键移动，触控笔在下屏滑动来控制视角，平滑而且流畅。L键使用武器，比如挥动匕首或射击，这也是NDS上的标准操作方式之一。游戏的画面算得上美式游戏中最精美的，场景很大，形式变化多样，环境和怪物都有着不错的细节表现。武器种类比前作更多，火焰喷射器、射钉枪等比较少见的武器都会有。你可以在通关后的生存模式中尽情的使用这些武器。


↑不光是漆黑的室内场景，游戏中也会有这种室外的场景，这里也隐藏着危机。

推荐理由：NDS上美式风格恐怖AAVG的优秀作品。血腥和恐怖的气氛比起前作来有着很大的提升。恶心的怪物和多变的武器让你在掌上就能体验令人窒息可恐怖感觉。

NDS 逃亡 扭曲的命运

● Runaway: A Twist of Fate
●AVG ●2010年5月7日 ●Focus Home Interactive ●1人

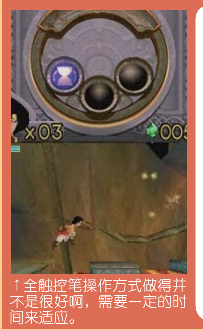


↑如果你对画面没有多高的要求，这个游戏玩NDS版就足够了。

《逃亡》系列是著名的AVG，本作是三部曲的最后一部作品。游戏采用的是点击屏幕热点解谜的冒险方式，使用触控笔来玩非常非常方便。NDS版相比PC来说，除了画面分辨率和音效，几乎没有什么削弱，移植得非常好。

NDS 波斯王子 遗忘之沙

● Prince of Persia: The Forgotten Sands
●ACT ●2010年5月18日 ●Ubisoft ●1人●1人


↑全触控笔操作方式做得并不是很好啊，需要一定的时间来适应。

《波斯王子》系列最新作，NDS版跟其他主机版本不同的是，其操作完全变成了触控笔方式，跳平台动作游戏采用这种方式还是很少见的。由于这一次的主题是时间，你可以在游戏中让时间变慢、倒退，以此来帮助你通关。

NDS 天使之翼 激斗的轨迹

● キャプテン翼 激闘の軌跡
●SPG ●2010年5月18日 ●Ubisoft ●1人●1人


↑射门、传球、过人，几乎所有的动作都会有漫画式的镜头演出。

原作漫画30周年的纪念作品，收录有“中学生篇”、“世青赛篇”的故事。游戏系统采用系列传统的指令式，让不善于操作的人也能很轻松的来这里踢足球。对于看过原作的人来说，在游戏中还原经典场面是很有意思的。

NDS 俄罗斯方块聚会 豪华版

● Tetris Party Deluxe
●PUZ ●2010年5月25日 ●Majesco Games ●1–8人

经典俄罗斯方块游戏在NDS上再现，相比早几年任天堂自己制作的版本，这个由Tetris Online公司制作的版本所包含的游戏模式更加多样化，总数达到19种。有些需要你用方块拼出特定的形状，有些还要你用方块搭楼梯，让小人爬到顶端。所有这些有趣的玩法都支持多人对战，还可以使用Wi-Fi连接远处的朋友。



←搭楼梯让小人爬，这模式是别的俄罗斯方块不曾出现过的。

NDS 国夫君的超热血！足球联盟Plus

●くにおくんの超熱血！サッカーリーグぷらす ワールド・ハイパー・カップ編
●SPG ●2010年5月27日 ●Arc System Works ●1–4人


↑必杀技发动的时候会有特殊的效果，发动并不需要消耗什么体力。

《热血》系列复刻的第三弹，《热血足球》在当年是这个系列中相当受欢迎的游戏之一。复刻较好的还原了原作的感觉，各种踢球的技巧和多样的必杀技都有保留以及创新。你要控制日本队挑战世界各强队，向世界杯发起冲击。

NDS 徽章战士DS

●メダロットDS
●RPG ●2010年5月27日 ●Rocket Company ●1–2人


↑不同的机器人擅长不同的攻击方式，射击或是格斗。

GB上首次登场的《徽章战士》系列DS最新作。在未来使用会独立思考的机器人徽章战士进行3vs3的对战很流行。游戏中你要收集和组装各种徽章战士，来提升自己的队伍能力。另外游戏有甲胄版和锹型虫版两个版本。

NDS 创造球会DS世界挑战2010

●サカつくＤＳ ワールドチャレンジ２０１０
●SLG ●2010年5月27日 ●SEGA ●1人


↑球队的管理、排兵布阵才是这款游戏的重点，体验一下当教练的感觉吧。

《创造球会》系列在2010世界杯期间适时推出的DS第二作，活用了触摸屏等便利的机能。游戏增加了新的模式，实名选手数量也大幅增加，Wi-Fi对战同样支持，相比前作有了很大的进步。是《创造球会》系列的优秀作品。

NDS 梦色蛋糕师相关特辑

●夢色パティシエール マイスイーツ☆クッキング
●ETC ●2010年5月27日 ●KONAMI ●1人


↑根据画面的提示，使用触控笔很简单的就能成功制作出游戏中的甜点。

一款面向女孩子的模拟点心制作的游戏。游戏中甜点的配方超过100种，调理的过程以迷你游戏的形式来表现，这些迷你游戏的种类又超过200种。此外游戏还支持Wi-Fi机能，可以从官方服务器下载新的配方和道具。

NDS 超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素领主

●スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル
●SRPG ●2010年5月27日 ●Banpresto ●1人

魔装机神系列是从《超级机器人大战》中走红的原创机体，14年前Banpresto用其故事背景做了一款原创剧情的游戏，而本作就是那部作品的复刻版。游戏系统跟《超级机器人大战》有不少区别，但强调华丽机体和热血机师的风格没有变化。另外游戏剧情路线分支非常多，想要看全的话就多通几次关吧。


←机体在战斗时有不错的演出，可惜机师绝大多数的时候并没有声优配合演出。

2010年6月

NDS 怪谈餐厅 里菜单100条

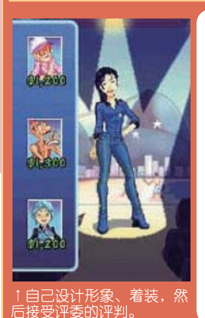
●怪談レストラン 裏メニュー100選
●AVG ●2010年6月3日 ●NBGI ●1人

日本小学生中非常流行的故事书和TV动画改编的DS游戏。全100条怪谈故事都是游戏原创，看的时候需要把NDS竖着拿，典型的电子书形式。而且关键时刻会有晃动的影像、震动的文字、特殊的效果音等等，制造恐怖气氛。



NDS 时尚生活

● Satisfashion
●SIM ●2010年6月8日 ●Destineer ●1人


↑自己设计形象、着装，然后接受评委的评判。

不是只有日本人会给小女孩制作游戏，《时尚生活》就是一款欧美公司制作的时尚装扮游戏。游戏中可以为人物化妆，挑选服装以及其他种类的饰品，以此为时装秀做准备。因为触控屏，游戏的操作非常简单上手。

NDS 洛克人Zero合集

● Mega Man Zero Collection
●ACT ●2010年6月8日 ●CAPCOM ●1人


↑洛克人系列的机器人设定一向很赞，画廊模式很有价值。

GBA上的动作游戏名作《洛克人Zero》一共出了4部作品。NDS上的这款合集将4部作品一次性全收录。游戏加入简单难度的选择，也可以针对NDS多出来的X和Y键进行自定义的设置，另外还加入了画像收藏的系统。

NDS 集市寻宝

● Yard Sale Hidden Treasures: Sunnyvillle
●PUZ ●2010年6月15日 ●KONAMI ●1人

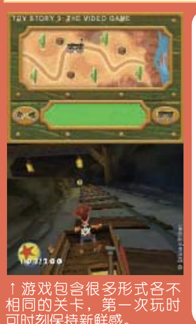


↑游戏场景多为后院风格，需要寻找的物品也各种各样。

寻找隐藏物品的游戏在欧美是非常受欢迎的一种PUZ游戏类型，PC上有大量的这种游戏，NDS上则比较少见。游戏玩法是根据要求在各种场景中找到相应的物品。NDS屏幕虽小，但下屏可以起到放大镜的作用，不影响游戏。

NDS 玩具总动员3

● Toy Story 3
●ACT ●2010年6月15日 ●Disney Interactive Studios ●1人


↑游戏包含很多形式各不相同的关卡，第一次玩时可时刻保持新鲜感。

根据同名动画改编的动作游戏，3D的场景画面，不少地方也可以像3D游戏那样自由的走动，但是在真正考验跳跃技巧的地方都是2D的玩法。游戏画面是标准的美式风格，人物的比例较大所以看上去还是很舒服的。

NDS 葛饰区龟有公园前派出所

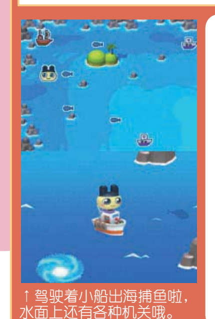
●こちら葛飾区亀有公園前派出所　勝てば天国！負ければ地獄！両津流一攫千金大作戦！
●ETC ●2010年6月17日 ●NBGI ●1人


←这样子的迷你游戏，你不想知道具体的玩法是什么吗？

日本国民级的超人气同名动漫作品改编，这也是以超级爱财的主角両津勘吉在NDS上首次登场。这款迷你游戏合集继承了原作的特色，那就是爆笑，各种游戏玩起来十分欢乐。原作中的各种角色也都悉数登场，跟着一起搞笑。

NDS 拓麻歌子的人气商店

●たまごっちのピチピチおみせっち
●ETC ●2010年6月17日 ●NBGI ●1人


↑驾驶着小船出海捕鱼啦，水面上还有各种机关哦。

拓麻歌子就是当年红极一时的电子宠物，现在硬件逐渐淡出人们视线，但是相关的游戏一直都在出。本作新增加了“钓鱼”和“农场”的系统，钓上来的鱼和种植出来的作物都能够成为商店的材料，当然也能成为收藏品。

NDS 幽灵诡计

●ゴースト トリック
●AVG ●2010年6月19日 ●CAPCOM ●1人

推荐理由 《逆转裁判》之父巧舟的AVG新作，极为特殊的玩法，悬念丛生的故事，都让这款游戏成为NDS上最另类的游戏之一。光是看看游戏中的人物就很有意思。



↑女刑警的生命受到威胁，不过就算被杀死，你也可以时间倒流回去救她。
↑人设图很可爱，你看到人物在游戏中的动作时会更惊讶。

当年《逆转裁判》独特的游戏方式让很多人为之痴迷，现在制作人巧舟又再次操刀，制作了这款专门为NDS而设计的原创AVG。游戏讲述的是一个死后又失去记忆的幽灵，在神秘力量的帮助下，挽救他人命运同时试图拯救自己的故事。游戏一共有18章，每一章都会有悬念产生，一环扣一环，直到最后才能真相大白。游戏的玩法非常特别，主角是幽灵形态存在，而且还可以附着在很多物体之上，对它们进行一定的操作。一个物体发生变动之后可能就会直接影响到故事中人物的命运。有些时候需要引发一连串的物体才能达到效果，这个过程有点像是看多米诺骨牌般让人激动。另外游戏中的人物动作十分流畅，细节令人惊讶。

NDS 绘心教室DS

●絵心教室ＤＳ
●ETC ●2010年6月19日 ●Nintendo ●1人

NDS的触摸屏很适合来画画，比如那个自制软件Colors！就很出名，但是没有绘画知识的人使用再强的软件也没用。而本作则是在提供绘画工具的同时，将主要内容放在了教你画画上。游戏由浅入深，准备了10个课程，你可以边看上屏的教学，边在下屏实践。一堂课下来，不但学会了知识，还有了一幅自己的作品。



NDS 谜题任务2

●Puzzle Quest 2
●PUZ ●2010年6月22日 ●D3P ●1–2人



↑防御力的作用在于一定几率伤害减半，圣骑士擅长这个。

前作《谜题任务》开创了一个PUZ和RPG融合的时代，但能超越的游戏还是只能等正统的续作。2代改进了PUZ战斗系统，增强了武器装备的使用，使得过程更加激烈。游戏地图则从大地图式的移动改成了迷宫探索型。

NDS 变形金刚 塞伯坦之战

●Transformers: War for Cybertron
●AAVG ●2010年6月22日 ●CAPCOM ●1人


↑游戏画面依然是3D的，各种操作也比较容易上手。

之前NDS上的变形金刚作品都是根据电影改编，这一次则不受电影的限制，属于原创风格了。而且在游戏玩法上不再是那种自由的GTA式，而改成了比较传统的关卡式，任务相当的丰富。游戏分成狂派和博派两个版本。

NDS 谁比我糗 游戏版

●Wipeout: The Game
●ACT ●2010年6月22日 ●Activision ●1–4人



↑这种节目本身就有点像是真人版游戏，现在又反过来了。

根据美国ABC电视台一档真人秀节目改编，类似我们常看到的《城市之间》。你要参加各式各样的奇怪规则的比赛，尝试在四人参与的比赛中让对手出局，而你站到最后。这种游戏多人一起玩很有意思，是不错的聚会游戏。

NDS 心跳回忆女生版3

● ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story
●AVG ●2010年6月24日 ●KONAMI ●1人



↑帅哥种类繁多，随意挑选，还有小游戏可以让你模他们。

女性向恋爱游戏中的经典系列《心跳回忆女生版》最新作，登场角色都是新人，而且游戏采用了大量的语音，成为系列史上语音量最多的一作。在游戏新加入的模式中，“三角关系模式”最有意思了，女孩子也脚踏两条船吧。

NDS 爱相随+

● ラブプラス＋
●AVG ●2010年6月24日 ●KONAMI ●1–3人

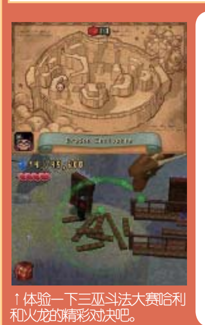


↑主题是旅游，在船上也应该能发生有趣的事件吧。

作为引发日本男性大量“中毒”的社会现象的爱相随的续作，继承原作存档是肯定的，而且还加入了大量的发型、服装等内容的数量，方便你打造心中完美的女朋友。这一次游戏的主题是旅行，作为你和虚拟女友交往以来的第一个夏天，两人的暑期旅行势必发生很多故事。

NDS 乐高哈利波特 1–4年

● LEGO Harry Potter: Years 1-4
●ACT ●2010年6月25日 ●Warner Bros. ●1人



↑体验一下三巫斗法大赛哈利和火龙的精彩对决吧。

乐高系列再次拿名作改编游戏，这次讲述的是哈利波特这个魔法男孩在霍格沃茨前四年的神奇经历。游戏严格按照电影版的故事路线来设计关卡的，利用触控笔来操作角色，需要画出特定的符号才能使用相应的魔法。

NDS 最后的气宗

● The Last Airbender
●ACT ●2010年6月29日 ●Warner Bros. ●1人



↑跟动画版改编的游戏不同，这个是3D版的。

根据同名电影改编的游戏，游戏采用全触摸屏操作的设计，你可以操作不同的人物，当然他们都拥有不同的能力。比如控制火焰的Zuko，控制水流的Aang等等。整体感觉从NDS版的《塞尔达传说》借鉴了不少东西。

NDS TNA摔跤 越线

● TNA Impact: Cross the Line
●AVG ●2010年6月29日 ●THQ ●1–2人



美式摔跤在美国非常受欢迎，以至于很多人都把传统意义上的摔跤运动看成是同性恋之间的不雅活动。本作收录有TNA联盟的25位著名选手。虽然美式摔跤都是表演，但是在游戏中你不用在乎，可以当成是真的在揍对手。

2010年7月

NDS 闪电十一人3面向世界的挑战

● 大人の恋愛小説DSハーレクインセレクション
●ETC ●2010年2月25日 ●Nintendo ●1人

Level-5倾力制作的独创的足球RPG第三部作品。有趣的足球战斗系统，大量的收集和育成要素，再加上正好赶上世界杯，人气度更加提升。这一次也是以分开两部作品的形式发售，分为《火花》和《爆裂》两个版本。2代以隐藏角色出现的日本球星中田英寿，这一次将更加积极的参与到角色的制作中。

NDS 冬宫2DS 双生的女神与命运的大地

● エルミナージュII DS Remix ～双生の女神と運命の大地～
●RPG ●2010年7月1日 ●STAR FISH ●1–2人


↑可以调整队员的行动顺序，对战术的运用大有帮助。

继承传统的以第一人称视角探索迷宫的RPG，是PSP同名游戏的移植版。NDS版本对系统进行了改进，战斗中可以随意调整角色的行动顺序，还可联机跟朋友交换道具。如果使用DSi玩这个游戏，还可以拍照作为人物头像使用。

NDS 太鼓达人DS 妖怪大决战

● 太鼓の達人ＤＳ ドロロン！ヨーカイ大決戦!!
●MUG ●2010年7月1日 ●NBGI ●1–4人


↑每天一次，随机选歌演奏的"今日之题"模式。

NBGI一直试图在NDS版《太鼓达人》的剧情模式上玩创新，这一次他们将RPG的模式套到了这个传统的音乐游戏中。太鼓在异世界冒险，通过演奏与敌人战斗，获得新的服装和音色作为装备。当然，经典的演奏模式也健在。

NDS 数码宝贝故事 失落的进化

● デジモンストーリー　ロストエボリューション
●RPG ●2010年7月1日 ●NBGI ●1–2人


↑战斗画面跟传统的RPG很相似，怪物所处位置也有讲究。

与《口袋妖怪》有着异曲同工之妙的《数码宝贝》系列作品。游戏也是以收集并养成怪兽，然后战斗为主要乐趣。本作登场的数码宝贝种类超过300种，还加入了新的"进化"。游戏同样可以和别人联机交换怪物或者对战。

NDS 卑鄙的我

● Despicable Me: Minion Mayhem
●ACT ●2010年7月6日 ●D3P ●1人



↑游戏主要玩的是解谜，使用触控笔来操作。

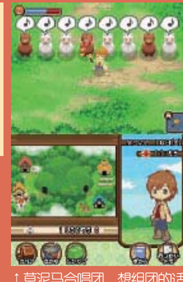
根据电影改编的游戏，游戏使用动作游戏的形式，包含大量的解谜内容。游戏在难度方面的设计有些不太合理，谜题看上去挺有趣，但非常难完成，而且游戏缺乏适当的提示。看完电影可以来看看这个游戏，玩不玩得下去再说。

NDS 牧场物语 双子村

● 牧場物語　ふたごの村
●SIM ●2010年7月8日 ●MMV ●1–4人

推荐理由 游戏的画面相当出色，各方面的细节都照顾到了。两个村庄的设定也是系列头一遭，农场里还可以养草泥马，简直是针对中国市场做的游戏嘛。


↑游戏画面相当不错，物体的精美程度为历代最高。


↑草泥马合唱团，想组团的话就来玩这个游戏吧。

《牧场物语》系列的正统续作，双子村的意思不是说这个村里都是双胞胎，而是有两个村庄可供你选择。此花村以种植各种农作物为主，建筑风格也是日式的。而风铃草村是以畜牧业为主，建筑风格为欧式。牧场的工作除了耕作、养动物之外，还需要跟村里的居民交流，搞好关系。跟村民恋爱结婚的要素也是系统特色之一，本作继续加强。当然两个村并不是完全的独立，你可以在一个村耕作，跑到另一个村去谈朋友，只要你舍得来回跑，或者直接搬家。这些系统上的变更无疑给《牧场物语》系列带来了新的感觉。神兽草泥马的加入也让很多人心动，游戏中可爱的草泥马分白色和棕色两种，圆鼓鼓的让人难以抗拒。

NDS 麻将上海 探寻蒂卡尔之旅

● Mahjong: Journey Quest for Tikal
●PUZ ●2010年7月8日 ●MumboJumbo ●1人


↑这就是欧洲人眼中的麻将游戏，看图都明白了吧。

欧洲人所说的麻将其实是一种类似“连连看”的游戏，日本人叫做“上海”……全都是容易让人迷糊的名称。本作将这种形式的PUZ加上了故事模式，让你探索古代的神殿，同时玩3种难度、9种模式、超过300个的关卡。

NDS 火焰之纹章新·纹章之谜光与影的英雄

● ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～
●SRPG ●2010年7月15日 ●Nintendo ●1–2人


↑地图画面是经典2D形式，但颜色和细节都强很多。

经典SRPG的复刻作品，任天堂除了按照现在人们的习惯重新调整了难度之外，还加入了大量的新要素。最重要的就是影子主角的系统，你可以创造一个完全属于自己的角色，在游戏中出战，大大提升了游戏的代入感。

NDS 跳跃大搜查线 潜入潜水艇

● 踊る大捜査線 THE GAME 潜水艦に潜入せよ！
●AVG ●2010年7月15日 ●NBGI ●1–2人


↑根据目击者的证词和收集到的证据来分析。

《跳跃大搜查线》是一部日本的刑事剧，后来又推出了两部电影版。本作发生的故事设定在电影版第一集和第二集之间，你要控制警视厅的人调查案件，寻找证据和线索，然后进行逻辑分析，慢慢揭开事件的真相。

NDS 金属战斗陀螺 爆神须佐之男袭来

● メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ襲来！
●RPG ●2010年7月15日 ●HUDSON ●1–2人


↑小陀螺的战斗一样可以做到如此的华丽。

《金属战斗陀螺》系列在NDS上的第三部作品。故事将围绕“爆神须佐之男”展开，战斗系统方面加入了3vs3的小队战斗形式，玩家可以对小队成员的陀螺造型、性能、必杀技等进行设定，组成自己原创的队伍。

NDS 猜谜！ 六角形II

● クイズ!ヘキサゴンII
●ETC ●2010年7月22日 ●NBGI ●1–3人



↑猜谜的文字量超多，看不懂日文就没法玩了。

根据日本富士电视台的猜谜节目改编，游戏在猜谜的基础上加入了动作要素，对你的知识、体力、时机把握的能力进行考验。游戏只需要1张卡带，可以通过Download Play最多支持3人对战，多人玩这种猜谜节目才有意思啊。

NDS 家庭教師REBORN! DS XX超決戦!真6弔花

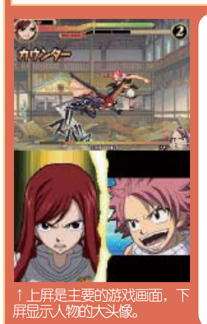
● 家庭教師ヒットマン REBORN! DS フレイムランブルXX超決戦!真6弔花
●ACT ●2010年7月22日 ●HUDSON ●1–4人


↑四人乱斗的场面相当华丽，让人眼花缭乱。

根据动漫作品改编的动作格斗游戏，系统相对NDS上的前几作改变比较大，角色的招式也作了修正。利用触摸屏虚拟按钮直接出必杀技的设定还在，十字键搓不出招的话也不用担心。本作支持最多4人对战，Wi-Fi对战只能2人。

NDS 妖精尾巴 激斗！魔导士决战

● TVアニメフェアリーテイル 激闘！魔導士決戦
●ACT ●2010年7月22日 ●HUDSON ●1–2人



↑上屏是主要的游戏画面，下屏显示人物的大头像。

根据人气动漫作品《妖精尾巴》改编的格斗动作游戏，你可以控制动画中熟悉的人物，使用普通的攻击以及必杀魔法进行战斗。必杀并不需要搓招，一个键就能施放，即使是不擅长格斗游戏的人也能够轻松上手了。

NDS 电车GO！特别篇 复活！昭和的山手线

● 山手線命名100周年記念 電車でGO!特別編 ～復活!昭和の山手線～
●SIM ●2010年7月22日 ●Square Enix ●1人


↑昭和模式下的列车驾驶，车站和旅客都是当时的风格。

对日本铁道司机工作的模拟游戏《电车GO！》系列的最新作，游戏的路线是日本关东圈的山手线。除了模拟时下最新的列车驾驶之外，游戏还加入了昭和模式，模拟昭和年间的列车驾驶，沿途风光自然也是当时的。

NDS 巫术 忘却的遗产

● Wizardry ～忘却の遺産～
●RPG ●2010年7月29日 ●Genterprise ●1人


↑组成最大6人队伍一起下地牢探险吧，注意敌人很强大。

《巫术》是整个RPG的起点，传入日本后日本人进行了很多改进，形成了自己的一些特色。本作也算是《巫术》系列在日本的正统作品。人物的创建完全由你自己完成，从多种职业中选择组成自己的队伍，探索危机四伏的迷宫。

NDS 假面骑士卡片大战

● 仮面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大戦
●AVG ●2010年7月29日 ●NBGI ●1–2人



↑在城市中穿梭，收集假面骑士的卡片。

从日本昭和到平成年间的所有假面骑士集合到一起，都来参与这款梦之卡片游戏的对决了。游戏一共收录有近700张卡片，战斗时假面骑士的必杀技以及热血的声音将得到重现。游戏的故事为原创，有着独立的世界观。

NDS 重装机兵3

● メタルマックス3
●RPG ●2010年7月29日 ●ENTERBRAIN ●1–2人

推荐理由 经典的RPG作品经过17年的断档，终于推出全新的续作。日本人制作的有着如此自由度的RPG还是很少见的，驾驶战车在广阔的世界里冒险吧。



↑同伴可以在特定的酒吧雇佣到，职业、性别随你挑。

↑游戏一大亮点是各种通缉怪物，有些只有在二周目才会出现。

FC时期有很高人气的《重装机兵》的最新作。主人公从死亡边缘被人救活，从此开始在大战后还未完全恢复的废墟世界中探寻爱与记忆的大冒险。系列作品的高自由度依然健在，除了主线任务之外，还有数量巨大的支线任务可以去完成，当然也可以无视。标志之一的战车数量也达到12辆，可改造的项目和方式都很多，自由度很高。另外一起战斗的同伴也是佣兵性质的，他们有擅长驾驶战车的，也有擅长肉搏的，还有修理和治疗方面的专家，甚至还有一个位置是留给战斗犬的，你可以根据自己的风格和战斗的需要来随意组合。战斗是简单的指令式，画面采用经典的2D形式，但是所有的战车都可以以3D的形式来欣赏。

NDS Let's 漫画家DS Style

●Let's！まんが家DS Style
●AVG ●2010年7月29日 ●COLUMBIA MUSIC ENTERTAINMENT ●1-4人


↑先从漫画家的助手开始做起吧，体验一下到底有多辛苦。

Let's系列是以女孩子为主要对象的职业体验系列游戏，本作漫画家的生活为主要内容。故事模式中你从人气漫画家的助手开始，一点一点学习，最后自己成为漫画家。游戏还有一个可以专门的绘画模式，可以让你自由的绘画。

2010年8月

NDS 宝石宠物 来魔法房间一起玩游戏

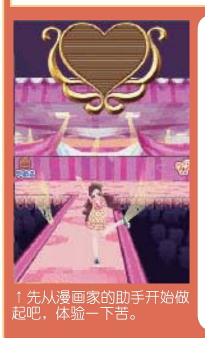
●ジュエルペット ～魔法のお部屋でいっしょにあそぼう！～
●AVG ●2010年8月5日 ●MTO ●1人

面向女孩子的模拟宠物游戏，主角是人气很高的“宝石宠物”，本作是这个系列的第三部作品。你并不是要“养”这些可爱的宝石宠物，而是要通过跟它们说话、送礼物等等形式跟它们交朋友，粉色调的画面很适合女孩子。



NDS 光之美少女 打扮合集

●ハートキャッチプリキュア！おしゃれコレクション
●ETC ●2010年8月5日 ●NBGI ●1人


↑先从漫画家的助手开始做起吧，体验一下苦。

在光之美少女们住的街上，开设自己的服装店，设计出精美的服装给她们穿，举办自己的时装秀。很明显这又是专门为女孩子们准备的游戏，里面包含了多种洋服设计，还有多种迷你游戏，以这种形式来获得新的洋服和道具。

NDS 战斗之魂DS

●バトルスピリッツ デジタルスターター
●RPG ●2010年8月5日 ●NBGI ●1-4人


↑精美的卡片设计是这类游戏的特色。

跟卡片对战游戏“战斗之魂”规则完全对应的官方游戏。本作有卡片游戏的制作小组参与，确保了跟真实的卡片对战是一样的规则。卡片数量超过1000种，教学模式方便新手学习。游戏有故事模式，当然也可以联机对战。

NDS 海豹宝宝3好多小可爱

●まめゴマ３～かわいいがいっぱい～
●SIM ●2010年8月5日 ●COLUMBIA MUSIC ENTERTAINMENT ●1-4人


↑和8只海豹宝宝在一起生活，要被萌翻了。

以培育小巧可爱的“海豹宝宝”为题材的宠物游戏最新作。游戏中你可以同时养育8只海豹宝宝，从刚出生的婴儿时期到成年，一直都要照顾它们。游戏中还会出现海豹宝宝的天敌，正反派角色全都是由原画作者设计。

NDS 大家来体感读书DS 超恐怖！学校的怪谈

●みんなで体感読書DS　チョーこわ～い！学校の怪談
●ETC ●2010年8月19日 ●DORASU ●1人



日本小学生中流行的书籍《学校的怪谈》改编的电子版，收录了诸如“厕所的花子”、“会动的二宫金次郎像”等等经典故事，总数超过100个。同时还会根据情况配合放出各种背景音效，胆子小的肯定就会被吓到了。

NDS 变身偶像公主DS 粉红苹果

● リルぷりっDS ひめチェン！アップルピンク
●AVG ●2010年8月19日 ●SEGA ●1人


↑SEGA为女孩子们制作换装打扮的游戏很有一套。

在动画、游戏、漫画界都有很高人气的《变身偶像公主》的NDS版，是根据街机版移植的。在NDS版的原创故事中，变身为偶像公主的三位小女生要帮助镇上的人们解决衣着的问题。另还要有没有时间限制，可以慢慢搭配的模式。

NDS 摇滚夏令营2

● Camp Rock: The Final Jam
●ACT ●2010年8月31日 ●Disney ●1人


↑游戏采用非常直观的操作界面，代入感更强。

根据迪士尼的同名青春电影改编的音乐游戏，你可以创建自己的角色，加入到电影主角的乐队里，探索整个摇滚夏令营，准备最后的演出。使用触控笔来操作吉他、贝斯还有架子鼓，有时还要完成一些舞蹈动作。

2010年9月

NDS 忍者乱太郎学年对抗战益智！之段

● 忍たま乱太郎　学年対抗戦パズル！の段
●PUZ ●2010年9月2日 ●Russell ●1人

日本NHK教育电视台面向小朋友的动画片《忍者乱太郎》改编的游戏。其规则就是比较常见的颜色方块式PUZ，落下的方块可以上下左右变化，让相同颜色的组合在一起就能消除。游戏的特点自然是动画背景下的原创故事。



NDS 蜘蛛侠 破碎维度

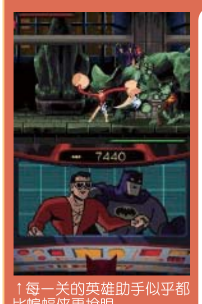
● Spider-Man: Shattered Dimensions
●ACT ●2010年9月7日 ●Activision ●1人



本作并非根据什么电影或动画改编，而是游戏的原创剧情。游戏汇集了三个维度的蜘蛛侠：Noir、Amazing和2099，你可以在三个世界中穿梭，操作不同能力的蜘蛛侠。游戏的探索形式很像是2D《恶魔城》和《银河战士》。

NDS 蝙蝠侠 双面夹击

● Batman: The Brave and the Bold - The Videogame
●ACT ●2010年9月9日 ●Warner Bros. ●1人


↑每一关的英雄助手似乎都比蝙蝠侠更抢眼。

根据同名动画片改编的游戏，动画风格轻松搞笑，并不是当今流行的黑色基调的蝙蝠侠。游戏自然也继承了动画的风格，画面很明快，操作也不错。每一关都会有另一个不同能力的超级英雄来帮忙。

NDS 海贼王 巨人战争

● ワンピース　ギガントバトル！
●ACT ●2010年9月9日 ●NBGI ●1–4人



以人气动漫作品《海贼王》为背景改编的大乱斗类型的系列游戏最新作。本作的特点在于可以设计属于自己的4人海贼团，在对战的时候首领出战，剩下的三人都是援护角色，可以随时放出援护攻击，使得对战更加激烈。

NDS 英雄黎明

● Dawn of Heroes
●SRPG ●2010年9月13日 ●Majesco Games ●1–2人

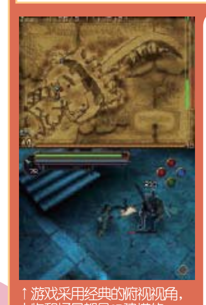


↑不死系的敌人自然是可以复活的，这一点很让人讨厌。

经典的SRPG游戏，其特点是剧情对话风格非常幽默。游戏包含50多个关卡，敌人来自12个不同的派系。而你控制的英雄这边也有6各派系、25种职业可以选择。游戏的战斗技能设置有些随意，运气成分过高，而不是看你的战术运用。

NDS 指环王 阿拉贡的冒险

● The Lord of the Rings: Aragorn's Quest
●AAVG ●2010年9月14日 ●Warner Bros. ●1人



↑游戏采用经典的俯视视角，人物和场景都是3D建模的。

《指环王》大家都熟悉了，在这款魔幻风格的游戏中，你控制人类之王阿拉贡，展开冒险。游戏类似于常见的美式ARPG，在道具的收集和技能的运用上有一定的乐趣，不过在其他方面缺乏足够的变化，适合喜欢收集道具的人。

NDS 101合1运动大合集

● 101-in-1 Sports Megamix
●ETC ●2010年9月14日 ●Atlus ●1人

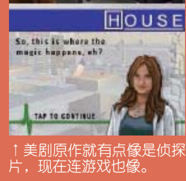
从游戏名就能看出来，本作包含了101种运动类型游戏，从拳击到冲浪，从潜水到体操这些在普通游戏中不常见的运动形式这里都有，是一款非常庞大的游戏合集。不过也因为游戏太多，所以每款游戏的质量都不怎么样。



NDS 豪斯医生

● House M.D.
●AVG ●2010年9月15日 ●Legacy Interactive ●1人





↑美剧原作就有点像是侦探片，现在连游戏也像。

根据同名美剧改编的游戏，豪斯是个很有个性的医生，他的诊断方式也与众不同，游戏正是要模拟他这种独特的风格。你需要讯问病人，闯入他们的家寻找可能的病因，让你从游戏中亲自体验一下作为豪斯手下的“艰辛”。

NDS 口袋妖怪 黑\白

● ポケットモンスターホワイト
●RPG ●2010年9月18日 ●Nintendo ●1–2人

史上最具人气的RPG系列作品，《口袋妖怪 黑白》有了很大的变革，系统变得更人性化，比如快捷键、道具解释等等。对战变成了支持3vs3的形式，使得战术更加多变。而且对战画面细节更丰富，怪物不再是静止不动的。在最重要的怪兽手机方面，新增加了100多种怪兽，并且支持从前作中继承怪兽。



NDS JakaJaka音乐！

● House M.D. じゃかじゃかミュージック!
●MUG ●2010年9月23日 ●PLATO ●1–2人



↑上屏显示吉他谱，下屏是琴弦，拨动就能演奏了。

这款模拟演奏游戏提供给你吉他和鼓两种演奏模式，因为音效都采自真实的乐器所以演奏的感觉比较真实。两种乐器的演奏都很简单，让你很轻松的就能演奏出美妙的音乐。两人联机时可以一人负责吉他一人负责鼓的演奏。

NDS 上海DS2

● 上海DS2
●PUZ ●2010年9月23日 ●SUNSOFT ●1–4人


↑界面是日式清新的风格，并没有欧美那种配合剧情而准备的华丽背景。

日本人也很热忠于“上海”这种类似于连连看的经典PUZ游戏。《上海DS2》的画面比较简单，但已经够用了。如果觉得太小看不清开可以放大画面来查看。触控笔的操作玩起来非常的顺手，而且游戏支持最大4人的对战。

NDS 疯狂农场动物王国

● Farm Frenzy: Animal Country
●SLG ●2010年9月24日 ●City Interactive ●1人


↑游戏界面很具有欧美模拟游戏的风格。

游戏可说是欧美风格的《牧场物语》，不过主要是养殖各种动物。除了一般的农场常见的动物，还有猫狗之类的宠物，甚至还有鸵鸟可以养。12种不同的建筑物可以用来扩建你的农场，同时要小心专门搞破坏的熊。

NDS 大神传 小小太阳

● 大神伝 ～小さき太陽～
●AAVG ●2010年9月30日 ●CAPCOM ●1人

推荐理由 独具特色的水墨风格画面，即使在NDS的小屏幕上一样有上佳表现。以CAPCOM的实力，游戏战斗时的手感很棒，画笔攻击因为触摸屏的关系更丰富。



↑由于是CAPCOM制作，所以你完全不用担心游戏的战斗手感。
↑游戏的剧情接着PS2上的前作，前作的人物也有不少再次出现。

CAPCOM当年最具创意的一群人在PS2上开发了业界独一无二的水墨画风格的ARPG《大神传》，经过多年以后，续作又在NDS上出现了。游戏的故事设定在前作之后，随着新的邪恶又开始出现，一个酷似前代大神的小白狼也突然现身。这个游戏的特点初了画面之外，就是那特殊的画笔能力。虽不像是神笔马良那种画什么有什么，但是跟关卡设计精密相关的那些画笔技能使用时一样能带来很高的乐趣。游戏是类似于《塞尔达传说》的那种ARPG，战斗时各种操作都是实时的，对于动作游戏大厂CAPCOM来说手感自然不在话下。此外游戏也不存在升级的概念，你需要通过收集特殊的道具来提升能力。

NDS 侦探神宫寺三郎DS 红蝶

● 探偵 神宮寺三郎DS 赤い蝶
●AVG ●2010年9月30日 ●ARC SYSTEM WORKS ●1人


↑与人对话交流是侦探们必须做的工作。

这是一个非常有人气的侦探游戏系列，游戏主角私人侦探神宫寺三郎在东京新宿歌舞伎町开办了事务所，专门解决各类疑难事件。这一次的故事讲述的是20年前一名外号红蝶的杀人犯跟当下频频发生的爆炸事件的关系。

2010年10月

NDS 运动游戏合集

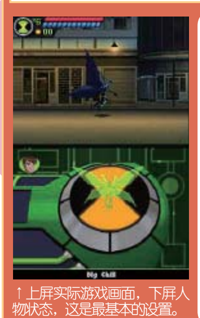
● Sports Collection
●PUZ ●2010年10月5日 ●Ubisoft ●1–2人



一款活用NDS触摸屏和麦克风的体育运动游戏合集，包括了棒球、足球、网球、乒乓球、游泳、障碍赛跑、接力跑、攀岩、皮划艇、滑雪等等项目，其中5种项目支持多人联机。游戏还提供三种不同的难度适合不同的人群。

NDS BEN10终极外星人 宇宙毁灭

● Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction
●ACT ●2010年10月5日 ●D3P ●1人


↑上屏实际游戏画面，下屏人物状态，这是最基本的设置。

根据Cartoon Network公司的最新电视系列动画片改编，这个系列是比较常见的2D平台动作游戏。本作关卡更注重平台跳跃方面的设计，不同的外星英雄的战斗能力也很有意思。可惜的是相对于外星同伴，主角的能力很废。

NDS 宝石大师 雅典娜的摇篮

● Jewel Master: Cradle of Athena
●PUZ ●2010年10月5日 ●CokeM Interactive ●1人


↑游戏中的"宝石"并非简单的宝石，设计都很漂亮。

又一款经典的"逢三消除"的PUZ游戏。消除方块之后，所在的底盘就会被大理石覆盖。每一关的任务就是要让整个盘面被大理石覆盖，之后再想法让一个特殊的方块掉落到底部。游戏画面正如名称所示，充满了古希腊的味道。

NDS 王国之心 重置代码

● KINGDOM HEARTS Re:coded
●ARPG ●2010年10月7日 ●Square Enix ●1人

推荐理由 以前虽是手机游戏，但故事是官方承认的主线剧情。移植到NDS上让我们也有机会玩到实在是太好了。简单的按键即可打出华丽的技能，无需多高的操作技巧。



↑看到索拉以3D的形式出现在NDS上，饭丝们兴奋吧？

↑游戏画面虽小但精致，很好的体现了迪士尼原动画的风格。

《王国之星》初代是PS2的游戏，出名后开始在各种流行的掌机上出新作。然而整个故事链的最后一部作品《代码》却是手机游戏，在日本以外的地区想要玩到很困难，在NDS上的移植则让我们也有机会来了解这一段故事。本作在系统上综合了《代码》《358/2天》和《梦中降生》三部作品系统的特点，战斗时只需要按对应的按键就能使出华丽的技能，而且使用这些技能并不需要什么点数，只是在一次使用之后需要等待技能冷却。另外，在菜单中插入不同的芯片就能衍生出新的技能。本作还继承了系列一贯的收集要素，比如各种图鉴。还有类似于XBOX360的成就系统，需要完成特殊的条件才能解锁。

NDS 天下第一战国情人

● 天下一★戦国LOVERS DS
●AVG ●2010年10月7日 ●Rocket Company ●1人



↑独眼龙伊达政宗！奥巛笔头又怎么样？本公主一样泡。

日本女性间有很高人气的同名手机游戏移植作品。游戏中你扮演的是天下第一美女，但公主的身份让你活得并不自由，直到战国动乱的年代被人流放后，开始遇到各种武将（当然都是帅哥），然后开始发生各种故事。

NDS 超级神笔冒险家

● Super Scribblenauts
●PUZ ●2010年10月12日 ●Warner Bros. ●1人



↑就连游戏的标题画面都被做成了"游乐场"的形式。

让你体验神笔马良感觉的划时代的PUZ游戏，游戏中玩的就是通过写英文单词变出对应的物体。如果只能写几种那肯定就没意思了，但游戏可以识别几万个单词和对应的物体，都可以在游戏中出现，这就足以让人咋舌了。

NDS 银河铁道999 DS

●銀河鉄道９９９ ＤＳ
●SLG ●2010年10月14日 ●Culture Brain ●1人



↑地球只是众多惑星中的一站，冒险多在外星展开。

根据人气动画改编的SLG游戏，体验在银河中穿梭于各个惑星之间的神奇故事。游戏中你可以跟原作中有名的角色组队探索惑星，遇到敌人的话还需要一同战斗。包括地球在内一共有十个星球的故事等待你去探寻，挑战各种任务。

NDS 东京黄昏破坏者：禁断之生贽帝都地狱变

●東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～
●AVG ●2010年10月14日 ●STARFISH-SD ●1人



↑支线任务并不影响主流程，但有些可加入新的同伴。

游戏以太正十二年的东京为舞台，从英国留学归来的主角要追查各种恐怖的怪事件，包括主线和支线在内一共有11个事件需要解决。游戏的玩法包括在东京各处移动收集情报的冒险模式和实际操作人物移动探索的实时模式。

NDS 纸牌超载 Plus

●Solitaire Overload Plus
●PUZ ●2010年10月15日 ●Telegames, Inc. ●1人



↑经典的纸牌和其他桌面游戏用NDS玩确实舒服。

经典桌面纸牌游戏的合集，其实也包含麻将、拼图等其他类型的游戏，总数达到707种。游戏通过巧妙地随机出题方式，给你一种总是在玩新关卡的感觉。游戏可以使用按键操作，也能使用触控笔来操作，适合各种习惯的人群。

NDS 机械大师2

●Mechanic Master 2
●PUZ ●2010年10月20日 ●Crave ●1人



↑现在欧美人做PUZ不搞点物理效果都不好意思发售。

机械大师2是个很有趣的PUZ游戏，你需要拆散一些物体来创造新的混合工具。游戏总共包含110个关卡，60多种新的物体。还有不少新的可以拖动的物体比如磁铁、球、黑洞等等。游戏还可以自制关卡，然后跟朋友分享。

NDS 手艺妈妈

●Crafting Mama
●PUZ ●2010年10月26日 ●Majesco Games ●1人

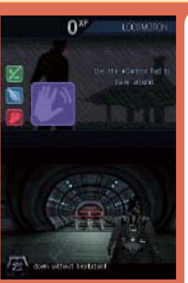


↑成功的帮妈妈的围裙缝上了一个兜。

以经典的NDS游戏《厨房妈妈》为基础，将做料理变成了做手工艺品。游戏的操作十分简单，根据触摸屏上的提示，通过划线、点击、向麦克风吹气等等方式来模拟手工艺品的制作过程，然后系统根据结果给予你一个评定

NDS 星球大战 原力释放2

●Star Wars: The Force Unleashed II
●PUZ ●2010年10月26日 ●LucasArts ●1人



↑游戏的玩法跟家用机区别很大，不过故事是一样的。

LucasArts的星战原创游戏之一，家用机版本有着不错的口碑，但是NDS版则不是很好，虽然两者是同一个故事。游戏采用2D横版的形式，移动使用十字键，但是攻击则通过触控笔在下屏滑动来进行，原力的使用只需要点击图标。

NDS 模拟人生3

● The Sims 3
●SIM ●2010年10月26日 ●EA ●1人



《模拟人生》是EA相当受欢迎的模拟游戏系列，最佳的版本是PC版，但是家用机版也有一些特有的系统，比如因果力量，NDS版就是从家用机版本移植而来。游戏可以创建完全属于你的人物，让他们搬进社区，找工作、满足自己的各种需求、开始于其他人交流等等。游戏的操作因为触摸屏的关系变得十分顺手。

NDS 爆丸战士 核心抵抗者

● Bakugan: Defenders of the Core
●ACT ●2010年10月29日 ●Activision ●1



↑使用Y键丢出爆丸，从而转移敌人的注意力，这一点很像《合金装备》。

以人气玩具产品爆丸战士为题材的游戏，根据动画版改编。游戏采用3D建模，人物角色和爆丸战士的表现都非常到位。游戏的玩法有点像是《合金装备》玩潜入，当然正式战斗时使用巨大的爆丸战士进行，操作十分流畅。

NDS 黄金太阳 黑暗黎明

● 黄金の太陽　漆黒なる夜明け
●RPG ●2010年10月28日 ●Nintendo ●1人

推荐理由

GBA上最受人欢迎的RPG系列终于在NDS上推出续作。精灵与角色的融合系统，地图中大量的谜题等等都是游戏的特色，还有大魄力的召唤魔法不能错过的。



←召唤兽采用建模，自然比前作的假3D更华丽。



↑精灵跟人物的能力息息相关，在迷宫里碰到无法到达的场景也需要精灵帮忙。

经过多年的等待，拥有NDS主机的RPG迷们终于等来了GBA上著名作品《黄金太阳》续作。游戏的故事发生在前作30年后，世界再次陷入危机之中。前作主角的后人们开始挑起拯救世界的大梁。游戏最大的变化莫过于画面由2D变成了3D，尽管如此Q版人物依然保持了特有的感觉，非常可爱。而在战斗时人物变回帅气的正常比例。游戏系统中保留了最具特色的炼金术系统，地、风、火、水四种属性都有着各自的精灵。精灵可以在战斗时与人物融合来提升他们的能力，释放各种属性的魔法甚至召唤兽。所以精灵系统跟人物的培养息息相关。在迷宫或者地图上冒险时精灵也有很大的作用，你需要利用它们跟环境互动来解决各种谜题。

NDS 扎库和恩布拉：奇幻游乐场NDS冒险

● ザックとオンブラ まぼろしの遊園地
●AVG ●2010年10月28日 ●KONAMI ●1–2人



↑游戏中的动画由专门的动画制作工作室“4℃”制作，精美程度媲美Level-5。

KONAMI推出的一款老少皆宜的冒险游戏，你控制一名年轻的魔术师，通过玩迷你游戏的形式解决各种事件，推进故事剧情。游戏包含有180种以上的小游戏，同时故事的精彩部分都有精美的动画演出。所以游戏的整体感觉很像是《雷顿教授》系列。另外小游戏可以调整难度，所以适合的人群很广泛。

NDS 天空机器人

● Solatorobo それからCODAへ
●ARPG ●2010年10月28日 ●NBGI ●1–4人

本作是号称经过了10年的构思而成，制作时间超过了3年的游戏，设定画超过了1000幅。其浮游大陆的世界观非常的新颖和完善，而游戏的主线故事则是一部吸引人的冒险活剧。游戏的战斗操作很简单，基本上就是操作机器人抓起一切可以抓起的东西砸向敌人。操作简单爽快，系统也值得研究，是一款很不错的游戏。



NDS 猫狗动物医院

● わんニャンどうぶつ病院
●AVG ●2010年10月28日 ●NIPPON COLUMBIA ●1人


↑可爱的小猫正等着你喂它胶囊，虽不是自己的宠物，但也有一般宠物游戏的感觉。

NIPPON COLUMBIA公司面向女孩子的职业体验游戏第4作。在游戏中你扮演的是宠物医生，工作是给30种可爱的宠物打针吃药，还要进行一些小手术。而在闲暇时，你也可以出去逛街购物，或者去做发型，好好的打扮自己。

NDS Intellivision复活

● Intellivision Lives!
●ETC ●2010年11月2日 ●Virtual Play Inc. ●1–2人



Intellivision是上世纪70年代末的游戏主机，本作则是利用NDS当官方的模拟器，来玩但年Intellivision主机上的经典游戏，收录有超过60款游戏。触摸屏被改造成虚拟的按键，有着各种功能。同时游戏还支持联机游戏。

NDS 雅达利精选集 第一部

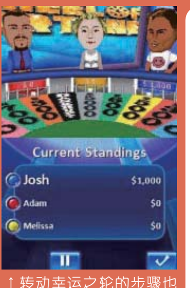
● Atari's Greatest Hits Volume 1
●ETC ●2010年11月2日 ●Atari ●1–2人


↑这种游戏够怀旧的，当然也仅供怀旧。

雅达利主机在欧美曾是跟任天堂FC齐名的，有着很多经典的游戏。这款NDS上的官方模拟器包含了9款当年经典的街机游戏和41款家用版游戏。上屏显示游戏画面，下屏是虚拟的主机按键。部分游戏支持两人联机对战。

NDS 幸运之轮

● Wheel of Fortune
●ETC ●2010年11月2日 ●THQ ●1人



↑转动幸运之轮的步骤也是模拟节目中的感觉，咱们谁参加过真的节目？。

电视节目《幸运之轮》在美国有着28年的播出历史，每周有好几千万人观看。现在这个智力节目改编成了NDS版游戏，包含了8000个以上的题目，支持3人同时联机参与节目。当然游戏的场景也是模拟的电视节目的感觉

NDS 007黄金眼

● GoldenEye 007
●FPS ●2010年11月2日 ●Activision ●1人


↑血槽使用了当年原作的样式，只是这回可以自动回复。

当年N64上最牛的FPS游戏，由经常在NDS上做FPS的很有经验的小组n-Space负责移植到了NDS上。游戏在保留了原作剧情流程的前提下，新加入了时下流行的要素，比如自动回血系统，潜入玩法等等，有了不少新鲜感。

NDS 詹姆士邦德007 血石

● James Bond 007: Blood Stone
●FPS ●2010年11月2日 ●Activision ●1人


↑推倒桌子当掩护，说真的一张桌子能挡子弹么？

本作并非根据哪部电影改编，而是原创剧情的007游戏。尽管如此，詹姆士的形象还是以最新电影的扮演者丹尼尔为原型。游戏采用第三人称过肩视角的形式，以射击为主要方式，也会穿插QTE式的肉搏战，增强电影感。

NDS 光辉物语

● ラジアントヒストリア
●RPG ●2010年11月3日 ●Atlus ●1人

本作由PS2名作《凡人物语》的原班人马制作，以“时间移动”为主题。游戏的战斗系统被称为“战略式RPG战斗系统”，敌人会被配置在3x3的格子里，我方的攻击形成连击后就有可能一次攻击多个敌人，很值得研究。



NDS 超能小学生 邦．比太

● ド根性小学生 ボン・ビー太 裸の頂上ケツ戦!! ビー太vsドクロでい!
●ACT ●2010年11月4日 ●NBGI ●1人

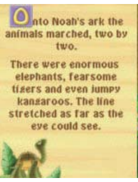
根据漫画改编的爆笑风格的横版卷轴动作游戏，讲述浑身上下一无所有的小学生的冒险故事。游戏的特色在于“超能”系统，主角在发动能力时会从小学生变成大叔的模样，然后使出从口中喷水、从屁股喷火等等搞笑的技能。



NDS 诺亚方舟的故事

● The Story of Noah's Ark
●ACT ●2010年11月8日 ●SouthPeak Games ●1人

这是一款给小朋友准备的互动电子书，以简单易懂的语言讲述了诺亚方舟的故事。你在看故事的同时可以用笔点击触摸屏的图片，会有一些小的互动。除了故事之外，游戏还准备了很一些迷你游戏，比如拼写单词、涂画等等。





NDS 使命召唤 黑色行动

● Call of Duty: Black Ops
●FPS ●2010年11月9日 ●Activision ●1–6人

时下最火的FPS游戏，NDS版本由经验丰富的n-Space负责制作。故事同样以美苏冷战时期为背景，但与家用机版本不同。故事模式中你将随着主角在越南、古巴等地执行任务，有机会使用各种经典的武器，驾驶直升机甚至战斗机。除了故事模式，还加入了大受好评的丧尸模式，还有最多支持6人联机对战的多人模式。



NDS 怪物卡车 破坏之路

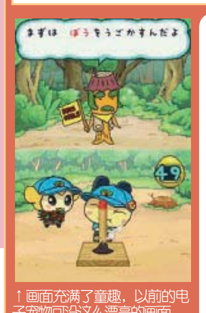
● Monster Jam: Path of Destruction
●RAC ●2010年11月9日 ●Activision ●人

怪物卡车是美国人热衷的运动，观赏性很强。游戏中收录有30辆官方授权的怪物卡车，你也可以使用大量的零部件来组装和改造属于自己的卡车。8个真实的赛道也让这款游戏的真实性进一步提升，让你感受到怪物卡车的激情。



NDS 拓麻歌子的极限挑战

● たまごっちのなりきりチャレンジ
●ETC ●2010年11月11日 ●NBGI ●1–6人



↑画面充满了童趣，以前的电子宠物可没这么漂亮的画面。

电子宠物系列的最新作品，在本作中玩家将和拓麻歌子们一起进行各种运动和艺术方面的训练，其实就是各种小游戏，还可以根据真实时间给安排训练的日程。给小东西们换装也是一大乐趣，总共有180多种服装可供更换。

NDS 尖帽子与魔法之店

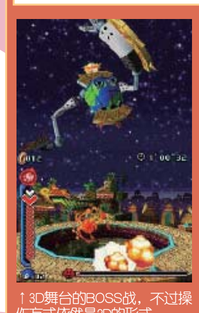
● とんがりボウシと魔法のお店
●ETC ●2010年11月11日 ●KONAMI ●1–4人


↑游戏的人物形象和画面风格都跟《动物之森》类似。

本作是《尖顶帽与魔法的365天》的续作，游戏方式和著名的《动物之森》很类似。玩家扮演一名刚进入魔法学校的见习魔法师，在这个跟现实世界的时间同步的游戏世界中，你要努力的以成为大魔法师为目标学习，还要和居民们交流。新作可以自己开店，花店、洋装店等，增添了不少乐趣。

NDS 索尼克 颜色

● Sonic Colours
●ACT ●2010年11月11日 ●SEGA ●1–2人


↑3D舞台的BOSS战，不过操作方式依然是2D的形式。

回归传统2D风格的《索尼克》系列新作，这一次的主题是颜色。索尼克在极速奔跑的同时，也要利用各种颜色的能力来通关。配合设计出色的关卡，3D大魄力的BOSS战，游戏改变了以往作品一味追求高速的风格，玩法更加多变。

NDS 马里奥对大金刚 迷你王国的大混乱

● Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem
●PUZ ●2010年11月14日 ●Nintendo ●1人

这是《马里奥对大金刚》这个PUZ系列的第四部作品了，游戏相对于NDS上的二代没有多少本质上的改变，只是在关卡设计上有些创新，这也是为啥游戏名里没有数字来表示他是正统3代的原因。当然游戏本身还是很有趣的，通过触摸屏来对环境进行改变，间接地控制小机器人的行动，让它们收集到各种道具后到达终点。



NDS 哈利波特与死亡圣器 第一部

● Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1
●ACT ●2010年11月16日 ●EA ●1人

根据同名电影改编的游戏，游戏的主要玩法就是控制哈利和他的朋友们使用魔杖攻击关卡里的各种怪物，总的来说过于单调，缺乏变化。游戏采用触控笔控制，人物的行走、攻击、使用道具等等都是通过滑动或点击触摸屏实现。



NDS 超级英雄小队 无限挑战

● Marvel Super Hero Squad: Infinity Gauntlet
●ACT ●2010年11月16日 ●THQ ●1人

根据Cartoon Network播放的动画系列Marvel Super Hero Squad第二季改编，你可以操作各种超级英雄在故事、自由和挑战三种模式中进行游戏。新作中还加入了一些解谜的成分，你可以和朋友一起联机合作通关。



NDS 少年魔法师

● Wizards of Waverly Place: Spellbound
●ACT ●2010年11月16日 ●Disney ●1人

根据迪士尼08年开播的剧集《少年魔法师》改编的游戏，游戏中你可控制戏中的三个主角，跟各种角色对话、移动道具、还有偷偷的使用魔法来解决一些谜题，目的是到达某个地点。看过原作的人肯定能从中体验到乐趣。



NDS 维新之岚 疾风龙马传

● 维新の嵐 疾風龍馬伝
●AVG ●2010年11月18日 ●TECMO KOEI GAMES ●1人



由光荣公司推出的人物养成类游戏，主角是明治维新时期的著名英雄坂本龙马。你要控制他在日本各地奔走，结识志同道合的朋友，增加人脉，同时提高自身的各种能力，最终以倒幕为目标，也可以选择不按照史实来走的假想模式。另外由于新选组的高人气，你还可以选择可以跟他们合作的“佐幕篇”来玩。

NDS 星际宝贝DS节奏涂鸦大冒险

● もっと!スティッチ!DS リズムでラクガキ大作戦
●AVG ●2010年11月18日 ●Disney ●1–2人

以迪士尼卡通角色星际宝贝为主角的系列音乐游戏最新作。为了阻止仓鼠飞轮博士的邪恶企图，星际宝贝史迪奇利用特殊的道具描绘星座。照着轮廓描绘比较简单，但是还需要掌握音乐的节奏，所以游戏被称为音乐冒险游戏。



NDS 超级考古学家

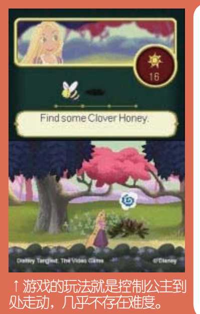
● スーパーカセキホリダー
●RPG ●2010年11月18日 ●Nintendo ●1人

2008年发售的游戏《我们是考古学家》的续作。为了复活藏在化石中的恐龙，需要用各种工具对化石进行清理。根据清理的程度，复活的恐龙能力也会有不同。而战斗系统中采用了阵型的概念，不同的阵型有着不同的效果。



NDS 长发公主

● Disney Tangled: The Video Game
●ACT ●2010年11月23日 ●Disney ●1人

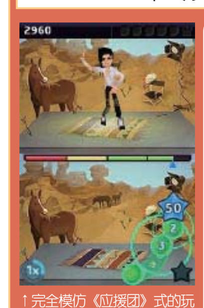


↑游戏的玩法就是控制公主到处走动，几乎不存在难度。

根据迪士尼动画电影改编的游戏，瞄准的对象是年龄层较低的儿童。本作属于冒险游戏类型，十字键控制人物移动，使用触控笔跟屏幕中的一些物体进行互动，比如开门、调查物体等等。游戏的谜题比较少，气氛比较轻松。

NDS 迈克尔杰克逊 生涯

● Michael Jackson The Experience
●MUG ●2010年11月23日 ●Ubisoft ●1人



↑完全模仿《应援团》式的玩法，还是很有意思的。

本作是由Ubi公司推出的全平台游戏系列，每个平台都有着不同的玩法。在NDS上则是采用著名的音乐游戏《应援团》的游戏形式：使用触控笔在下屏根据节奏和提示点击不断出现的图标。当然游戏收录了迈克尔大量的名曲。

NDS CSI犯罪现场调查 未解决

● CSI: Crime Scene Investigation: Unsolved!
●AVG ●2010年11月23日 ●Ubisoft ●1人

根据热门美剧改编的AVG，游戏中你将加入CSI小组，跟剧集中的那些熟悉的角色一起调查案件，亲自体验CSI的工作流程，享受破案后的快感。游戏的画面是采用卡通风格手工绘制，各种操作也都有触控笔来负责。



NDS 极上！！超人气委员长MM的好朋友！

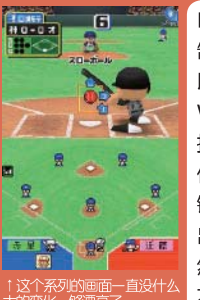
●極上!!めちゃモテ委員長 MMマイベストフレンド！
●ETC ●2010年11月23日 ●KONAMI ●1–2人

根据动画改编的养成交流型游戏，你可以制作属于自己和朋友的角色，转学到MM学园。帮助朋友们解决烦恼，帮忙完成老师的一些请求，以及各种各样其他的学校事件。还可以使用Wi-Fi来跟朋友们交换日记。



NDS 实况力量口袋棒球13

●パワプロクンポケット13
●SPG ●2010年11月25日 ●KONAMI ●1–2人


↑这个系列的画面一直没什么大的变化，够漂亮了。

KONAMI在这个系列游戏的制作上非常用心，新作继续以3D的画面来表现，支持Wi-Fi对战。在操作上除了保持原有的模拟真实棒球的操作之外，还加入了简单的一键模式，这样谁都有机会投出或击打出精彩的球来。当然养成模式、RPG模式等等不同的玩法依然健在。

NDS 超级机器人大战L

●スーパーロボット大戦L
●SRPG ●2010年11月25日 ●NBGI ●1人

推荐理由
游戏汇集了日本机器人动画中人气最高的一部分作品，将这些机器人和机师们放到一起，演绎一段全新的原创故事。精美的画面和热血的战斗演出不能错过。


←对《机战》来说机师的特写是必不可少的。


↑上屏显示战斗画面，下屏则是战斗双方的细节。

《超级机器人大战》系列在NDS上的最新作品。游戏总共的登场作品有17部，其中《新世纪福音战士新剧场版》《战斗吧！！ 依煞1》《冒险！依煞3》《兽装机攻断空我NOVA》《超时空要塞F》《武装机甲》六部作品是首次加入到《超级机器人大战》系列中来。除了这些游戏本身还有不少原创的机体和角色。这个系列一直以经典的SRPG形式和种类繁多的机器人改造和角色培养为乐趣，本作更是加入了诸如同伴援护战斗系统，让两个集体结成一组同时行动，然后在每场战斗时可以具体调节个人的行动方式，攻击目标等等，使得策略更丰富。另外游戏特色之一的精美战斗动画有增无减，合体攻击更加华丽。

NDS 大家的Piramekino

●みんなとキミの ピラメキーノ！
●ETC ●2010年11月25日 ●NBGI ●1–4人



↑制作出来的人物有点像是任天堂Mii的感觉。

根据东京电视台的一档电视节目改编，游戏中你可以制作自己和朋友的专属角色，最多可以制作100个人，然后让这些角色跟节目中的嘉宾一起游戏。另外你制作的这些角色之间也可以培养出感情，可以当成养成恋爱游戏来玩。

NDS 历史大战GET天下 天下第一大混战

●歴史大戦ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル
●ACT ●2010年11月25日 ●SEGA ●1–4人



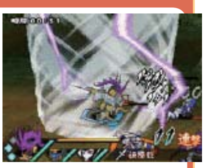
↑4人对战只需要一张游戏卡，很多游戏都没这么厚道。

SEGA公司的街机对战游戏的移植作品。游戏以日本战国为背景，你可以操作超过40名战国时期的名武将，装备不同的武器和道具，可能的组合有65000种以上。在这么多种组合中挑选自己熟悉的来制定战略战术，制作最强的武将吧。

2010年12月

NDS SD高三国传 BraveBattleWarriors 真三璃纱大战

● SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦
●ACT ●2010年12月2日 ●NBGI ●1–4人



本作是以东京电视台播放的动画为题材改编的经典的横向清版过关游戏，三国人物变成高达的样子很有趣。游戏的剧情涵盖了动画版全部的故事，角色数量多达40以上，都有自己独特的必杀技，都可供选择操作。游戏还支持4人联机。

NDS 可爱的小猫DS3

● かわいい子猫DS3
●SIM ●2010年12月2日 ●MTO ●1–2人



NDS上以养宠物小猫为主要内容的系列游戏第三作，小猫的种类从前作的9种增加到11种，并且可以同时饲养两只小猫。两只猫一起在屋里玩耍或一起出外散步，乐趣也加倍了。此外还可以跟小猫玩一些迷你游戏，带它们参加活动。

NDS 蜡笔小新 呼风唤雨大决战

● クレヨンしんちゃん ショックガ～ン！伝説を呼ぶオマケ大ケツ戦！！
●ACT ●2010年12月2日 ●NBGI ●1–5人



↑动感光波~！小新变成自己最喜欢的动画人物肯定很爽。

这部作品可说是NBGI为《蜡笔小新》20周年的纪念之作，也是小新系列动作游戏的第5部。这一次的主题是变身，小新可以通过穿上各种服装从而拥有不同的特殊能力。比如变成动感超人就可以放出动感光波来攻击敌人。

NDS 轻松懒懒熊热门音乐祭

● のりのりロリラックマ ～ヒットソング音楽祭～
●MUG ●2010年12月2日 ●Rocket ●1人



↑这种背景实在是太可爱了，可不要太注意背景忘了音乐哦。

以懒懒熊为主角的音乐游戏，玩法其实就是看准落下来的图标，掌握好时机点击它们。有趣的地方在于背景就是懒懒熊等卡通角色，点击图标后对应的角色也会跟着动。游戏包含的音乐类型有J-POP、动漫歌曲、儿歌和经典音乐。

NDS 企鹅的问题 世界

● ペンギンの問題 ザ・ワールド
●ETC ●2010年12月2日 ●KONAMI ●1–2人



在企鹅的世界里你可以做很多的事情，收集果实、钓鱼等等。慢慢的建造建筑物，吸引更多的居民请来，扩大你的企鹅世界。这既是游戏的主要玩法和乐趣。游戏跟现实的时间是一样的，特定时刻还会有各种事件发生。

NDS 金属战斗陀螺 顶上决战

● メタルファイト ベイブレード 頂上決戦!ビッグバンブレーダーズ
●ACT ●2010年12月2日 ●HUDSON ●1–2人



↑小小的金属战斗陀螺斗起来效果相当的华丽。

《金属战斗陀螺》系列在NDS上的第四部作品，这一次你要向玩格斗游戏那样控制金属陀螺在场地中战斗。攻击、防御、连续技、必杀技等设定都跟格斗游戏类似。游戏登场的角色在30人以上，还有100多种任务等你挑战。

NDS 桃太郎电车世界

● 桃太郎電鉄WORLD
●ACT ●2010年12月2日 ●HUDSON ●1–4人



掷骰子在棋盘上移动，购买地皮产业，参加各种活动，《桃太郎电铁》系列就是这种类似大富翁的游戏。之前都在日本境内游历，这一作将舞台范围扩大到世界。而且还会有古今中外各种伟人、名人、英雄出现给你提供帮助。

NDS 电子合成器

● KORG M01
●ETC ●2010年12月3日 ●DETUNE ●1人



音乐合成软件在PC上比较常见，后来因为NDS方便的触摸屏，出现了NDS上运行的音乐合成器，KORG M01是系列最新作。因为这并非是游戏，而是比较专业的软件，所以想要用好它需要一定的软件知识和音乐天赋。

NDS 电子世界争霸战 进化

● TRON: Evolution
●AAVG ●2010年12月7日 ●Disney ●1人



根据同名电影为背景制作的游戏，你要扮演一个系统监视员来调查这个电子世界出现的供电故障。游戏的故事模式以PUZ形式为主，而Grid模式则是多种“程序”之间的战斗，以动作形式为主。游戏支持4人联机对战以及合作。

NDS 不思议迷宫 风来的西林5 未来之塔与命运之骰

● 不思議のダンジョン　風来のシレン5フォーチュンタワーと運命のダイス
●ARPG ●2010年12月9日 ●CHUNSOFT ●1人



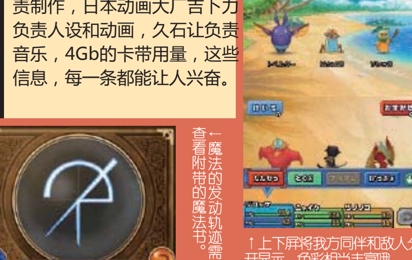
↑被一群怪物围住了，其实只要善用道具就能化险为夷。

距离NDS上的前作仅几个月的时间，这个经典的不思议迷宫系列又推出了第5部作品，其实4和5两作几乎是同时开始制作。5代基本继承了4代新加入的各种系统，也会加入新的道具和武器，甚至加入了一个双人联机合作的系统。

NDS 二之国 漆黑的魔导士

● 二ノ国 漆黒の魔導士
●RPG ●2010年12月9日 ●Level–5 ●1–2人

推荐理由 NDS上的实力厂商Level-5负责制作，日本动画大厂吉卜力负责人设和动画，久石让负责音乐，4Gb的卡带用量，这些信息，每一条都能让人兴奋。



←魔法的发动轨迹需要查看附带的魔法书。

↑上下屏将我方同伴和敌人分开显示，色彩相当丰富哦。

本作是由Level-5和吉卜力合作制作的一款RPG大作。吉卜力公司很少参与游戏的制作，所以能够在NDS主机的游戏上看到他们制作的动画实在是令人感动。除了过场动画，实际的游戏时各个场景也都是吉卜力风格的手绘图，制作精细的3D人物走在这些场景中效果也非常出色。一般来说上屏显示简化的2D地图，下屏则是游戏画面。有时有也有需要上下屏一起显示的场景，相当的漂亮。游戏的战斗画面同样是手绘图加3D人物的组合，上屏显示敌人，下屏则显示我方角色的形象以及各种数据。战斗的方式是传统的指令战斗，我方队员可以在3x3的格子中选择站位，会有一些能力上的变化。游戏还可以捕捉各种怪物饲养，成为宠物。

NDS 美仕唐纳滋DS

● ミスタードーナツDS

●AVG ●2010年12月9日 ●NIPPON COLUMBIA ●1人



↑这种小游戏几乎都是学《厨房妈妈》的玩法。

面向女孩子的职业体验游戏系列第5作，这一次的职业是作为美仕唐纳滋甜点店的店员。在这里你可以通过简单的触摸操作制作多达45种甜点，整理和打扫店面。同时游戏还包含了大量的关于甜点的文字和图片资料。

NDS 闪电十一人3 迈向世界的挑战 王牙

● イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ジ・オーガ

●RPG ●2010年12月16日 ●Level-5 ●1-4人



7月发售的《闪电十一人3》的资料片性质的作品，游戏主要是跟12月23日上映的剧场版动画相对应，根据剧场版的剧情展开故事。因为剧情涉及到未来的世界，所以游戏中你也可以在未来世界冒险，并且看到未来的主角円堂。

NDS 时尚纸娃娃DS2

● プーペガールDS2

●ETC ●2010年12月16日 ●Alvion ●1-2人

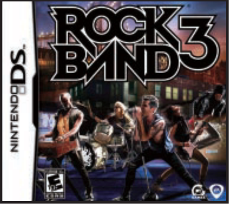


给纸娃娃换装为主题的游戏，包含了6000种以上的服装、首饰等时尚物品。除了装扮自己的娃娃，还可以通过联机跟同伴举行时装秀，看看谁的娃娃更漂亮更时尚。游戏分为两个版本，分别以粉红和薄荷绿为主色调。

NDS 摇滚乐队3

● Rock Band 3

●MUG ●2010年12月26日 ●MTV Games ●1-4人

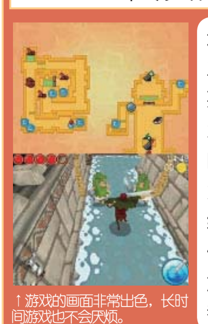


《摇滚乐队》系列首次登录NDS。与家用机版本不同，NDS版的3代采用的其实是之前PSP版游戏的系统，你需要一个人在贝斯、鼓、主唱、吉他（键盘）4条轨道中来回的切换演奏，一人同时分饰四角，保证你手忙脚乱。

NDS 地牢突袭

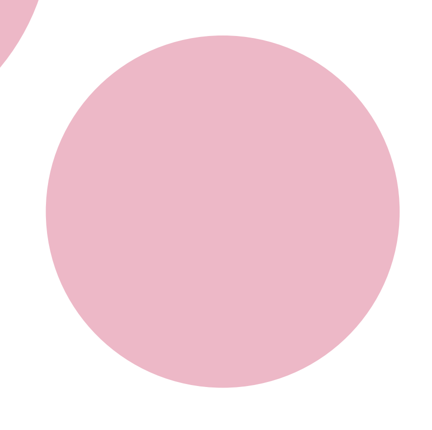
● Dungeon Raiders

●AVG ●2010年12月29日 ●Focus Home Interactive ●1人



↑游戏的画面非常出色，长时间游戏也不会厌烦。

这是一个以探索迷宫为主的ARPG，你控制一队英雄，为了拯救被自己父亲绑架并扔到地狱里的朋友挺身而出。画面为3D建模，上图则是详细的2D地图。游戏的操作也是专为NDS设计，触摸屏和麦克风等要素都用上了。



日本主流游戏市场已被掌机统治



ASCII公司统计了2010年日本地区家用机和掌机游戏的销量排名，前10名中掌机游戏占7位，NDS游戏5个，PSP游戏2个。销量第一的《口袋妖怪 黑/白》是任天堂公司的拳头产品，也是日本2010年最流行的游戏，截稿前（1月5日）已经超过500万。而排第二的《怪物猎人携带版3rd》是12月1日发售的游戏，仅仅一个月的时间销量就超过了300万。截稿前突破400万！Capcom公司正式表示，按照财年计算（到2011年3月31日），《怪物猎人携带版3rd》的销量很有希望超过《口袋妖怪 黑/白》。

掌机销量方面，2010年PSP在日本本土爆发，成为目前家用机和掌机中唯一一个相比2009年销量增长的主机。PSP的全年销量甚至超过了NDS，达到272万9718台，比2009年PSP在日本的销量高出60万台。而NDS的年销量虽然只比PSP低1万多台，但和2009年相比，自己在日本的销量却下降了105万。

2010年日本游戏销量榜前十			
1	NDS	口袋妖怪 黑白	473万4064
2	PSP	怪物猎人携带版3rd	316万3750
3	Wii	新超级马里奥兄弟	169万2401
4	Wii	Wii聚会	138万5541
5	NDS	勇者斗恶龙VI	135万4841
6	NDS	勇者斗恶龙Monsters Joker2	130万5750
7	NDS	朋友聚会	111万2298
8	Wii	超级马里奥银河2	93万1534
9	NDS	闪电11人3	93万0580
10	PSP	王国之心梦中降生	84万4980

2010年日本游戏硬件销量榜（相比2009年）	
PSP (全机型)	272万9718 (增加60万4199)
NDS (全机型)	271万9544 (减少105万4354)
Wii	159万2563 (减少15万5398)
PS3	154万2258 (减少12万6680)
360	23万1258 (减少11万8405)
PS2	8万3030 (减少11万4116)

日本或拟烧录卡禁运条例

前两年任天堂联合多家游戏厂商和R4烧录卡作斗争，实际效果不明显，该卖的照样卖，就连亚马逊网站都不听他那一套。如今日本三部门正式向日本国会提交法案，禁止一切烧录卡进入日本。此次法案制定者是日本三省联合，有日本财务省（相当于我国财政部和海关），经济产业省（发改委），文部科学省（文化部、教育部和科学技术部的合体）。这三个部门联合制定法案，目标是消灭海盗版对市场的侵害，可见力度之大。

众所周知烧录卡主要是中国制造，财务省计划将烧录卡纳入日本海关禁运的适用范围，然后通过其他部门的法律来打击盗版。如果法案通过，在日本贩卖烧录卡的人将被判有期徒刑10年以下，并处1千万日元以下的罚金。（据统计烧录卡在日本国内的销量在100万以上，由烧录卡造成的经济损失约为9540亿日元。）



国内3DS开发机偷跑，性能不俗

1月初众多网站出现网友拿到3DS开发机的照片，旁边还放着一个国内某快递的袋子……最开始有人怀疑照片的真实性，认为提前一个月拿到主机是不可能的，这些是PS的照片，或者是3DS的假模型。当然也有不少人相信是真，因为3DS在天朝生产，泄露出来并不是没有可能的。不久后有人拍了清晰的照片，甚至还拍了视频放出，扫清了之前大家的猜测。

PG联系了拿到主机的人，他表示这个所谓的偷跑主机并不是零售商品，而是开发机。和零售版的区别是，开发机没有后盖，也没有操作系统，所以玩不了游戏。由于渠道的不正规，他本人不希望透露如何拿到的这台开发机。而国外游戏媒体纷纷发表评论，都认为是中国人在工厂（富士康）偷出了一台3DS。此人表示自己很冤，拿到主机只想和大家分享，没想到引来了不少麻烦和责骂，但具体细节他还是不便透露。



从泄露开发机能够看出一些细节。首先，主机大小和DSi几乎一样，而开发机内含的电池容量是1300mAh，相比DSi的840mAh大了很多。可见3DS功耗增大，必须提高电池容量，才能保证续航能力不会比DSi差太多。另外开机后显示内置存储为96MB，也和之前猜测一样，32MB+64MB的配置方式。更多内容请关注PG下期3DS详细评测。

3DS首发游戏阵容公开，详细评测下期见！

2月26日3DS就发售了，下期杂志将进行全面介绍。而对于大家关心的3DS首发阵容，任天堂公司目前已经正式公布。具体情况如下。

首发游戏名称	发行公司	价格
胜利十一人WE 3D足球	Konami	5800日元
恐龙大战3D版	UBI	5040日元
超级街头霸王IV 3D版	Capcom	4800日元
战国无双编年史	光荣	6090日元
泡泡龙3DS	SE	4980日元
任天狗+猫	任天堂	4800日元
山脊赛车3D	NBGI	6090日元
雷顿教授与奇迹假面	Level-5	5980日元

你对哪款游戏感兴趣？可以开始准备随机一起购入了。对于大家感兴趣的3DS电量续航时间，任天堂也明确给了明确答复。玩3DS专用游戏的续航时间是3~5小时，玩NDS专用游戏的续航时间为5~8小时。可见3DS的续航并不是很理想。

另外还有零售版的主机配置，包括如下东西。

·N3DS本体主机·N3DS专用充电台·N3DS专用AC转接器·N3DS专用触控笔·SD记忆卡（2GB）·AR卡（6张）·快速使用指南·使用说明书·产品人证单。

UBI尝试反盗新技术，结果遭鄙视

上期提到《米高积逊：体验》的PSP版，当然NDS也有这款游戏，并且UBI公司在NDS上“体验”了新的反盗版方法：假如你提取了该游戏的ROM，放在烧录卡里游戏中的歌曲就变成了“嗡嗡祖拉”（南非世界杯上那个大喇叭）的噪音。这还没完，游戏下屏的触摸按键也会消失，让你玩不了游戏！

UBI想法挺好，而且用这种很幽默的反盗版手段更能吸引玩家眼球，不过他们用在这个游戏身上就遭鄙视了。有国外玩家说，无论什么反盗版手段都能破解，不过谁会无聊到破解这个游戏呢？更有甚者说，肯定能破解，而且有高手能破解，不过谁TMD无聊到买这个游戏的正版呢……



本作是不重视炒作名人的代表，游戏素质差的一塌糊涂，开发商大概认为米高粉丝不玩游戏。



双摇杆、背后触摸、性能赶超PS3！
——PSP2传闻史

文／搬运工

PSP2的传闻已久，说法各种各样，假想图也五花八门。有人号称见到过真机，有人透露2011年公布，有人表示机能强大无比。咱NPG只是没有电视游戏产业的天朝的一本山寨游戏读物，不可能像那些人一样获得内部消息。不过咱可以围观嘛，那句话怎么说的来着——关注就是力量，围观改变那啥。

话说民间流传下代主机的传言，都是早在本代主机还在服役的时候就开始了。GBA时代，民间有各种GBA2的传言，现在记得一条最“专业”的说GBA2不叫GBA2，真名是GBE，性能如何如何。当时说的跟真的一样，等NDS公布的时候才知道是坑爹。

PSP2的传言也是在PSP一代发售后就开始了。人们（尤其是索饭）看到NDS双屏+触摸的创意很成功，也幻想索尼搞一个带触摸和双屏的PSP2（当然机能比NDS牛比多了）。大概是2007年，英国PSP杂志《PSP The Official Guidebook》（看这杂志名多权威啊）公布他们搞出来的PSP2概念图。此PSP2的造型还是PSP，只是上面多了一个旋转屏幕，可以扣下来盖住PSP本身的屏幕——这就是所谓的双屏。然后下屏也是触摸屏。另外还有双摇杆。事实证明，这玩意一点想象力都没有，完全是该杂志的自娱自乐。



n年前国外杂志的PSP2假想图，他们认为PSP2将使用内置存储空间，取消UMD光驱，电量更大，屏幕能转。

在期待PSP2的心情中，PSP2000公布了。人们这才发现，按照索尼的风格PSP不出几个改进版是不可能出下一代的。当然也有一些人认为，PSP2000之后就该轮到PSP2了。在我的印象中，那段时间民间关于PSP2的传言少了很多。而在PSP3000发售后，之前认为PSP2000之后就是PSP2的那些人，也有很多开始相信PSP3000之后还有PSP4000的存在。

有几件事现在在网上也不难找到。2008年底，有消息称索尼将在2009年公布PSP4000。事实是一年过去，索尼方面没有任何动静。到了2009年底，日本



没有摇杆的PSPhone未完成版，这次工业样机完全泄露，不仅是照片，实机咱都拿到了。

某大型游戏网站给PSP配件做广告的宣传画中出现了“适用于PSP4000”的字样。有些人还记得“2009年公布PSP4000”这件事，看到这个还以为是这家网站不小心泄露了机密（事实是笔误，该网站后来道歉了）。然后到了2010年5月，有人发现日本公司的财政报告上写有PSP4000发售计划……这类事件不少，PSP3000之后没有PSP4000出现，取而代之的是一个缩小版的杯具主机PSP GO。

关于PSP4000还有一个说法，是黑客们提出的看法（国内普米系统的作者L也支持此观点）。黑客们认为PSP4000早就出现了，但并不是单独的版本，而是渗透在PSP3000中的特殊型号，也就是后期的一种特殊版本的PSP3000。无论是硬件主板，还是系统中的隐藏信息，黑客都发现了这种特殊版PSP3000的痕迹。它有别于PSP3000，但没什么本质的区别。当然，黑客口中的这个PSP4000和前面说的PSP4000是两码事。PSP3000之后是PSP GO，PSP4000的传言不攻自破。尤其是3DS公布之后，大家期待PSP2的心情更加强烈，已经没有多少人相信索尼还会推出PSP4000这个改进版了。

2010年3月3DS正式公布，人们觉得PSP2也该露面了。当时很多人认为在6月的E3游戏展上索尼公布PSP2的可能性比较高。不过索尼很淡定，E3上没有透露任何消息。不过民间关于PSP2的传言爆发了！

E3后PSP2的传言大规模爆发。一是人们期待PSP2的心情强烈，尤其是3DS公布后，大家都期待技术的索尼会在PSP2上搞出什么火星技术。二是E3之后很多业内人士透露，他们已经在E3的索尼后台见到了传说中的PSP2开发机。

E3上没有PSP2，会不会是索尼选在了自己的主场东京电玩展（TGS）上公布呢？结果也没有。PSP2就是这么淡定，可传言一直不断。除了游戏公司内部人士透露看到了PSP2开发机，还有一个更特殊的PSP的消息出现，它就是PSP手机，也就是传说中的PSPhone！

大概2010年10月底，国外游戏网站曝出PSPhone的真机照片，不过随即遭到了索尼的否认。而直到截稿前（1月5日），国内已经有人拿到没有摇杆的PSPhone样机，随后北京中关村也有商家拿到了这个未完成版的PSPhone，可见之前索尼的否认只是浮云。而且12月底日本《朝日新闻》也报道了PSPhone的消息，称索尼正在开发一个集成游戏和手机的机器，外形基于PSP GO，可能会于2011年春季在欧洲和北美首先上市。所以除了索尼的否认，没有怀疑PSPhone存在的……其实PSPhone真名为Xperia Play，是索爱的安卓系统手机。目前拿到的PSPhone样机不能玩PSP游戏。小编计划下期3DS上市之际，除了评测3DS，顺便介绍一下PSPhone。感兴趣的可以关注一下。

11月中下旬，一个叫vg247的国外小站发布了两张巨模糊的照片，号称是PSP2偷拍。此图片被快速传播，是目前可信度较高的PSP2造型。从图片能看出，这个号称是PSP2的机器长得类似PSP GO，滑盖式设计，有双摇杆、后摄像头、背部触摸、麦克风。

本期截稿前，坊间又有新传言。这次的消息来源是PS官方杂志《PSM3》（Play station Magazine 3，这杂志名更权威）。他们的文章标题是：“索尼公布了PSP2和PSPhone”。明显标题党，其实文中所谓的PSP2并不是索尼正式公布的，同样来自此杂志自己的猜测。不过这次媒体对PSP2的造型有了新看法，PSM3杂志公布的PSP2造型和之前vg247网站发布的泄露照片基本一致，而目前这个PSP2造型的可信度还是较高的。

好了，关于PSPhone和PSP2的传闻基本就是这样。PSPhone已经浮出水面，PSP2还要潜多久只有天知道。希望当PSP2正式公布在我们眼前的时候，能带给我们这些热爱传统掌机的迷们一些兴奋，并且像PSP一样，让我们再玩个6，7年。

（PSP于2004年12月12日发售，至今服役已经超过整6年。索尼用6年多的时间，让PSP成为一台成功的掌机。PG众衷心期望PSP2的到来，延续并扩大PSP的成功。）



PSM3杂志的专题页，表示这货就是PSP2。

固定栏目◆不算新的新闻，道听途说的传闻，硬件破解等等。

PSP2传言不完全摘录

2010年9月 游戏制作人

2010年TGS期间，《真人快打》制作人Shaun Himmerick接受访谈时，被Industrygamers记者问到《真人快打》新作是否会在PSP和3DS上同时发售，Himmerick回答说他们已经拿到了PSP2，正在研究其性能。“暂时没有计划。现在还在研究阶段，我们正在确认PSP2的性能如何发挥，游戏引擎能够发挥怎么样的效果。我们所看重的是游戏处理性能，本作需要保持60FPS，不知道能否在PSP2中实现。我们还需要收集游戏制作的资源。PSP2让我们看到了其强悍的性能……”

2010年9月 Charlie Demerjian

一个叫Charlie Demerjian的人得到了PSP2泄露信息，包括PSP2迟迟不能公布的真正原因。这个Charlie从多方得到消息，包括在Tegra芯片部门的前Nvidia工程师等人。原来PSP2将采用Nvidia Tegra二代芯片，原定参加今年的CES展，但由于Tegra2芯片的功耗实在是太高，超过了20%的预定功率，而且还有一些比较严重的bug。这意味着PSP2的开发和上市都要延期。据说Nvidia可能通过降低性能的方式解决功耗过高的问题，而Sony对Nvidia自然很不爽。

2010年10月–11月 匿名

根据不愿透露姓名的业内人士称，PSP2最明显的改进是去掉了UMD仓，改用数字下载的方式购买游戏。据称PSP2的内存是1GB，性能可以媲美Xbox360。目前PSP2开发机有两种造型，一是类似PSPGO，另一种是老PSP的模样。据称索尼还没有确定PSP2的最终造型，但是可以肯定的是PSP2将包含双摇杆和摄像头，背面还有一个类似笔记本电脑鼠标的触摸板。

2010年10月–11月 PSPGEN网站

PSPGEN网站得到PSP游戏开发商的内部消息，内容是“到今年11月15日，SONY就不卖PSP开发硬件（DTP-T2000A）和测试工具（DTP-H2500A）了。如果真的需要，必须提前找SONY预定。”据称这是SONY给PSP游戏开发商的通知原话，就是说SONY已经给一些重要的游戏工作室散布了PSP2开发设备，PSP一代的开发设备即将停止销售似乎更能说明PSP2快来了。消息称PSP2大概会在2011晚些时候公布，在2011年圣诞期间上市。

2010年11月 EA公司副总裁

EA公司的二把手Patrick Soderlund公开表示已经拿到了PSP2，在接受CVG媒体采访时他说：“好吧，显然作为开发商我们已经拿到了——但是还不允许谈这个。”然后记者继续提问对这台主机的看法，Soderlunt守口如瓶的说：“因为我们和Sony公司的关系，现在我们还不能谈论这个。”

2010年12月7日 IGN网站

PSP2主机造型基于PSP GO的滑盖设计，双摇杆，有后置触摸板。无UMD仓，游戏采用数字下载。前后两个摄像头。机能相当于PS3的一半。2011年E3上公布。

2010年12月中旬 香港游戏展

业内人士称，索尼的工作人员表示PSPGO造型的PSP2不是最终造型。PSP2有可能在2011年一月底之前公布，抢在3DS发售前公布以夺人眼球。





这是民间流传已久的PSP2假想图，一个高科技，一个没想象力。

传闻俱乐部

道听途说的掌机新闻！

10月25日-11月25日

PSP2的传闻太多，这期干脆做了专题……如果不关注PSP2，还有什么东西更值得八卦呢？

怪物猎人将转战3DS?

这是最近流传很广的传闻，毕竟怪物猎人如今的人气太高。怪物猎人系列的制作人辻本春弘最近表示，“3DSも出ますし、そろそろハードの切り替えのタイミングが来ると思います。”意思是3DS快出了，该考虑（怪物猎人）转移平台了。

此话一出玩家哗然，有人骂卡婊这样那样，对Capcom和辻本春弘表示自己的不满心情。其实很正常，怪物猎人又不是索尼平台的独占游戏，能出Wii版，为啥不能出3DS版呢。

期待作DQ X即将公布?

日本杂志V-jump上出现了一个图标，号称是DQ X。目前还没有确认此图标是官方的。不过V-jump表示可能会在下期公布确切的消息。



《火爆狂飙 自由式》曾在NDS上开发，后取消

最近冒出了一个可信度颇高的套图，貌似NDS版《火爆狂飙》（ Burnout）的官方宣传画，或者开发画面。放出这些图的人表示，《火爆狂飙》曾在NDS上开发，游戏全名叫《火爆狂飙 自由式》。可惜由于某些原因，开发小组Criterion不再负责这个系列的开发，所以NDS版也跟着流产了。



《最终幻想》将从零开始

有人在欧洲注册商标数据中发现了Square Enix公司注册的新名称，Final Fantasy TYPE-O，也就是《最终幻想 零式》。大家第一反应肯定是，这个可能是最终幻想续作的名称。当然没人敢肯定。以前人们从游戏公司注册的专利名称中发现过很多有趣的名称，但是很多都没有制作。也就是说，游戏公司注册各种商标名称是以防后患的手段。如果用的话，抢先注册下来，以免被别人抢注了。当然不用也无所谓。



Cyclods破解了DSi模式

没想到DSTWO之后还有新烧录卡，不过这个卡在国内很少见，就是Cyclods的iEVO烧录卡。Cyclods烧录卡相当好用，但是国内不流行。这次在3DS发售之前推出iEVO，对国内烧录卡玩家来说更不给力了，虽然他们号称此卡能支持DSi模式。



2010年12月13日，Cyclods网站上表示免费赠送50个卡，提供给开发自制程序的作品。当然时间过去这么久，就算500个卡也早就领没了。

关注游戏业界？来听听他们的声音！

业内说 Modern Talking——他们有话要说

TALK 01



"不，还没有《Contact》续作的消息。我们目前没给NDS开发任何游戏了。你说3DS？那是什么？;p"

——Grasshopper Manufacture工作室在NDS开发的那款另类RPG大作《Contact》，你还记得吧？很多饭丝对这个游戏的续作耿耿于怀。老大Suda51最近在非死不可上说，他不知道3DS，最后还打了挤眉符号。貌似在炫耀他们正在开发3DS游戏。

TALK 02

"恐怕我现在还不能透露太多信息，对我这样的游戏开发者来说，3DS的功能太让我兴奋了。我真的很期待给3DS做出一些东西，同时挑战自己。"

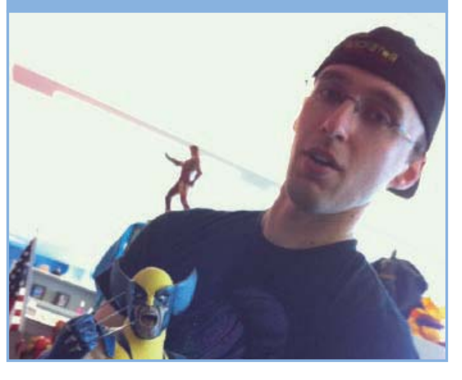
——《黄金太阳：漆黑的黎明》制作人高桥宏之也要给3DS开发游戏了。不会还是黄金太阳吧？



TALK 03

"我估计你们这些家伙都想看到大量3DS的内容吧……或许2011年1月份差不多？我听说任天堂让所有游戏开发商和媒体封口……一旦他们（任天堂）亮了绿灯……你一定要站稳了哦。"

——知道为啥没有3DS的消息了吧，国外游戏网站IGN的执行编辑Rich George说任天堂不让媒体放出3DS的消息，正在蓄势待发。他还在博客上说，他知道任天堂允许大家开口的时间，只是不太确定。



TALK 04

"3DS一看就是一个神奇的硬件，不是吗？我和你一样，对这台掌机很期待。不幸的是，我很抱歉不能透露任何我们的3DS开发项目……"

——Q-Games对3DS也守口如瓶。NDS的《星际火狐 指挥》是这家工作室开发的。



固定栏目◆不算新的新闻，道听途说的传闻，硬件破解等等。

汉化生活

最新掌机游戏汉化情报，
讲述汉化者自己的故事

注：资料条内时间为汉化版发布日期

口袋妖怪方块

●NDS ●2011年1月1日 ●火卫一汉化组



——发布文——

文本早就由裂空翻译完了，后来没时间导入（其实是懒），最近想起来这件事，于是导入文本再让安仔修改一下图片，就作为新年礼物发布出来了。

试玩版跟人员名单没有汉化，除了口袋妖怪没有翻译为精灵宝可梦以外，基本采用官译，不喜者勿下，其实本作也就只有前3代PM而已，汗。

基于日版汉化，可以读取日版存档，不过在读取日版存档后，排行榜中的名字是日文，这是由于第一次进行游戏时，会把文本一并保存到存档中（真是够囧的……）。嗯，用新存档开始游戏的话，是不会有问题的。

第三个生日

●PSP ●12月31日 ●ACG字幕组

编者注：这个“汉化版”是游戏中CG动画的翻译，也就是俗称的中文字幕。游戏中的文字和菜单等日文并没有汉化。中文字幕对游戏情节的了解有一定帮助，可以一试。



薄樱鬼 游戏录

●PSP ●12月31日 ●翼之梦汉化组



——发布文——

首先要说的就是，让大家久等了！

其实翻译和校对姑娘真的很给力，迅速地把工作解决，而我的润色工作也在7月就进入尾声了，之后因为各种各样（？）的原因一直拖到现在（这话怎么这么耳熟？

总而言之拖到现在真是对不起。

感谢团子的信任，感谢K君百忙之中破解，感谢各位死大腐姑娘的卖力工作，感谢坑王一次次帮忙修改烦人的乱码问题。这部汉化后的作品是属于你们的。

调戏录（？）的话就是一部让薄樱鬼厨挥洒爱的轻松小品，希望大家能从可爱到不行的Q版和小游戏中得到快乐www最后祝大家新年快乐！

（注，篇幅所限，仅选“夜雪瞳”的发布文。）

乐高大战

●NDS ●12月28日 ●见下面说明

编者注：本游戏的汉化组名为“陨石大战临时有爱汉化组之乐高大战临时有爱汉化小分队”，上面写不开，特此说明。



固定栏目◆不算新的新闻，道听途说的传闻，硬件破解等等。

你的勇者

●NDS ●12月27日 ●Play汉化组



——发布文——

游戏从开坑到现在发布也一年多了，其实翻译早在今年1月就完成了，原本认为年初就差不多可以结束了，但是润色的时候发现文本的翻译不尽人意，导致迟迟不敢发布，一直对文本进行润色。加上这一年我和神哥学业上比较忙，所以这游戏一直被拖到现在。游戏进行了多次润色和测试，大的问题应该不会有，最后感谢一下汉化组的幻暝和xdjxdj同学，这两个月我都在忙于考试，没有他们的帮忙估计还得拖。

本游戏文本是全汉化，图片由于人手和精力的问题，加上有的图比较难改，我们就不纠结了，只汉化了少部分。

召唤之夜X：泪之皇冠

●NDS ●12月27日 ●小黑屋汉化组



——发布文——

历经了多少个月，具体我也不知道的汉化历程，《召唤之夜X泪之皇冠》终于屹立在大地上了。又是一个非我开坑，而我填坑的过程。历经曲折坎坷听我慢慢道来：这要从一个月黑风高的晚上说起……（我真不是拖版幅）整体汉化过程比较顺利，测试rom也比较完善，没有大的bug， 至于为什么拖那么久，因为基叔在汉化时执行我所贯彻的百年大计、进度第一、质量第二、安全第三。糟了，错了，是质量第一。我们所贯彻的是奉献一个完美的汉化rom给玩家。

惯例首先感谢郭嘉，其次感谢杂音同学开了这个坑，第三感谢翻译们辛勤的劳作，第四感谢沙加同学的美工敬业精神 ，一个人包了大部分的图片，第五感谢LED同学的拆打包程序，第六感谢milk同学孜孜不倦的整理繁琐的文本统一。 水灌完，篇幅也够了（我真不打算拖版幅）。

世界传说 光明神话2

●PSP ●12月24日 ●ACG汉化组



——发布文——

这是号称ACG汉化组史上被催次数最多的一款游戏，每次发布完一个游戏你都可以在评论里找到“有心思汉化这个不如去汉化世界传说2”、“我们的世界传说2在哪里？你知道我们等得有多辛苦吗？”之类的评论。当游戏汉化完的那一刻，回首那一路，众人轻抚菊花，作咬牙狰狞状说道：“不疼。”整个游戏的汉化历程将近两年，经历了3波翻译润色、2波破解、不知道多少波的测试的洗礼，相信它已经称得上是千锤百炼。最后来一段脱的感想：

小侠：给世界传说2说几句吧，明天贴发布帖里。

脱：“心情非常复杂，”这是我要说的全部。

小侠：太短了，小学生作文都要200个字。

脱：这家伙（TOW2）从接手那时起就承载了我和母牛老D他们太多的希望。夜以继日的翻译，翻词典对照一些莫名其妙的名词，和球哥研究导入测试的BUG，到论坛去分享成果，获得众人的赞美以满足小小的虚荣。可惜，这孩子，差点夭折了，教主的离去，老G的拖文本（我凑死他），然后是进度的无限

停滞……我带着一直以来的期待，期待着它的降临。但是，太不容易了，这个小东西，还是这样被大家一度淡忘。

好在,咱ACG立功给力了。同志们发挥了一不怕死二不怕苦的革命精神，将它顺利的带到了同学们的面前。你们玩到它的时候，看到一些小恶搞的词句，会不会愉快的会心一笑呢。最后我想说，小侠不是我的基友，你们不要误会！

符文工房3

●NDS ●12月21日 ●SOMA&新语联盟配音社



——新语配音社自我介绍——

《符文工房》被称为“新牧场物语”，在继承了牧场生活要素，恋爱要素等经典元素之余，更是增加了主人公变身、生活AI系统等全新要素。而作为一款登场人物众多的互动式游戏，角色的语音更是能全方面的体现出角色的性格特征，也让整个角色变得更加生动活泼。因此，为了拉近和玩家们的距离，有爱的人士先是做出了简体汉化的《符文3》，之后更是和目前网络配音社团里的新生力量，“新语联盟网络配音社团” 进行合作，最后将完美的中文版《符文3》奉献给大家。

新语联盟网络配音社团成立于2008年。当时，“日语动画中文翻配”这个概念还没有深入网络，更没有现在网络配音百花齐放的场面。抱着“传递最好听的声音，让动画更能走入每个人的心灵”的理念，



传说中的候鸟和吉冈晓平（此处皆是网络ID）便组建了新语联盟网络配音社。

在短短的两年内，新语联盟迅速成长，在不断推出作品的同时，更是保证了一贯的高质量。 目前比较知名的连载作品为：《龙与虎》中文配音，《AIR》中文配音，《黑塔利亚》中文配音等，其他策划作品也是数不胜数，具体可以百度“新语联盟”，不论是Tudou还是Youku还是Acfun，都看得到新语到处盛开的花朵。

所以，这次的《符文工房3》，是所有汉化工作者努力的结果，也是新语联盟所有CV努力的结果，更是所有期待和热爱游戏的玩家们的支持的结果。当听不懂的日文变成了充满感情的中文的时候，相信你们一定也会产生共鸣的！而这些网络配音的所谓的“野生”CV们，也会因为大家的支持而更加努力！相信以后，你们一定会听到更多来自新语联盟的好声音～！

最后，也希望所有有心有爱有能力的朋友们关注我们，加入我们，新语联盟，期待你们的好声音。让我们一起，把属于中国人自己的声音，传递到每一个角落吧！

怪物猎人P3

●PSP ●12月21日 ●PSPCHINA汉化组



——发布文——

作为一个生日节目，本来应该是几个月前就举办的，不过当时没什么拿的出手的祭品，所以就留到现在了。3年前的怪物猎人2，2年前的2G，加上今天的怪物猎人3，从这个系列的3作汉化也见证了汉化组的成长发展。

4年前的9月6日，BK老大发布了第一个PC汉化组的补丁。虽然只是一个很迷你的小游戏的测试版，但是在发布的同时也为我们后来者决定了以后汉化的方向和道路，让我们一直走到了今天。这4年里，有过精品，也被人捧过只做精品质量第一，但是在背负成绩的同时我们从来不敢忘记那曾经出现过的的黑历史。虽然我们自己不愿意提起，玩家给面子也不当我们面说，但是现在想想，单是那一次意外就足足鞭策

了汉化组的后人3年，还是值得的。

能走到今天，要谢谢我们的破解，程序，美工还有翻译每一个人，少了谁都寸步难行。还有那些支持过我们的玩家，没有他们的意见和热情恐怕也没人能坚持到今天。最后许个愿吧，虽然汉化不可能一直存在，PC汉化组也不可能伴你到老，但是希望在一起的日子能再多一些。

奇幻房间

●NDS ●12月19日 ●远离汉化组



——发布文——

是由某人提起汉化此游戏的，最初是师傅来破解，由于游戏中打包很多次，师傅写了一个解包和打包的程序。之后就是由S接手，当做学习和锻炼，分析了一下文本，便开始进行了游戏的文本导出。接下来就是翻译，但当真正导入游戏中发现有些遗漏的文本，还有一些不妥的地方。很麻烦，便停滞了一段时间。

不过这个时候的版本就是现在要发布的这个版本。接下来的几个月，S偶尔会看看这个游戏，工作，生活等原因，没有花大量时间。毫无进展。由于S的破解能力加上过于麻烦的文件结构，在经历了断断续续的试验，终于决定图片、剩余的文本都不汉化了。S实在是找不到了……请大家见谅。远离组的重要汉化作品都在有条有序的进行中……感谢参与汉化的每个人，在和谐社会中，有了你们，才会美好。

数码宝贝：日光/月光

●NDS ●12月17日 ●ACG&小黑屋汉化组

怪物猎人P3

●PSP ●12月12日 ●Play汉化组

黄金太阳：漆黑的黎明

●NDS ●11月26日 ●ACG汉化组

万能先生的泡妞生活：白天讲座篇

●NDS ●12月13日 ●星组汉化组



——发布文——
（节选）

注：本汉化版只汉化了“风流剧场”，一共是7章，还有“热热闹闹小游戏”，这两部分。“风流之脑的锻炼 男性DS鉴定”“风流之知识集DS”“风流大人物的风流格言”“自我检测”这些都是沿用了夜晚版的模板，由于资源时间有限，请见谅。毕竟很忙，真的没空没精力去把其他东西重新汉化一遍。当然，当初三国志DS3出来就说不做了，所以这也算是破例了。最后，希望大家用一种欢乐的心态去体验这款充满欢乐的游戏。祝各位早日泡到心爱的女人~我已经泡到了~所以我不做汉化了，要做一个好男人，一个好丈夫（暂时还没结婚）。提前祝大家圣诞快乐~星组强大起来吧！燃烧吧！小宇宙！

再次感谢帮我走过汉化生涯的兄弟们。有你们的支持，才让我坚持参与汉化了NDS游戏11部作品。累了所以退了，但是一定要谢谢你们，好人一生平安，愿你们都能好好的度过人生的每一刻，精彩的度过。

结束语：最最后，（思维混乱中）随着年龄的增长，明白了很多事情，我们现在的生活，我们现在的满腔热血……或许懂事了，或许一直都在迷失。我期待的是一份简单的爱，和你。愿天下有情人终成眷属~

熊姬和她的伙伴们

●NDS ●12月5日 ●指尖奶茶应援会+扑家

重装机兵3

●NDS ●12月5日 ●重装机兵3联合汉化组

怪物猎人P3

●PSP ●12月5日 ●ACG汉化组

编辑注：由于近期汉化游戏太多，篇幅所限，按照顺序排列，后面一些游戏的发布文就此省略。还望见谅。

2010年PSP游戏汉化年表

PSP 2010年1月

3日	秋之回忆6：三角波动	临时有爱汉化组
4日	THE恶魔猎人 驱魔圣女	xxhhbird&龙p
7日	神隐	CG汉化组
25日	神眷之力	ACG汉化组
25日	超级机器人大战MX	smkingdom123
29日	传颂之物：携带版	CK-GAL汉化组

PSP 2010年2月

13日	欢迎来到绵羊村：携带版	CG汉化组
14日	对战传说	CG汉化组
14日	龙虎斗：携带版	CG汉化组
19日	电击的皮罗德：天空之绊	CG&EMD汉化组
23日	洛克人：反乱猎人X	OREZERO个人汉化
27日	梦幻之星：携带版2	ACG汉化组

PSP 2010年3月

15日	永恒传说	aswhl个人汉化
15日	QIX++	CG汉化组
30日	最后的伴侣：猫之俱乐部	游戏饭&猫之俱乐部

PSP 2010年4月

13日	最后的伴侣：猫之俱乐部	翼の梦汉化组

PSP 2010年5月

14日	拉面天国（PSP Minis）	ACG汉化组
15日	双人划艇（PSP Minis）	ACG汉化组
17日	甜点工厂（PSP Minis）	ACG汉化组
18日	爱神丘比特（PSP Minis）	ACG汉化组
19日	蛋糕成堆（PSP Minis）	ACG汉化组
21日	龙珠改：赛亚人来袭	CG汉化组
23日	天才麻将少女 携带版	PSP吧汉化组

PSP 2010年6月

3日	Clannad: 光芒守护的小镇 上卷	bixinhaner 个人汉化
21日	白色相簿2 序章：携带版	CK-GAL汉化组
23日	Clannad: 光芒守护的小镇 上卷	AND汉化组
30日	绝体绝命都市3	CG汉化组

PSP 2010年7月

2日	伊苏：菲尔迦纳的誓约	FFC同好会
2日	胜利十一人2010： 蓝色武士的挑战	完全实况： WECG小组全体成员
16日	战场女武神2： 加利亚王立士官学校	ACG汉化组
17日	克兰娜德： 光芒守护的小镇 下卷	PSP吧汉化组
18日	凯蒂猫的打砖块游戏	AND汉化组
29日	大众高尔夫2	游鱼汉化组
30日	初音未来：歌姬计划2	HamaSaki汉化组
30日	一骑当千：XROSS IMPACT	ACG汉化组
31日	神隐	CG汉化组
31日	大众高尔夫：携带版2	游鱼汉化组

PSP 2010年8月

2日	十一只眼睛：交叉十字	Lvabyss汉化
6日	寂静岭 破碎的记忆	ACG汉化组
8日	初音未来：歌姬计划2	PSP吧汉化组
10日	约束之地：利维艾拉	狼狼小酷汉化
16日	机密武装	CG汉化组
26日	REAL RODE	翼の梦汉化组
27日	廉价2000系列 vol.1 麻将	AND汉化组
29日	魔法少女奈叶As 携带版：王牌之战	奈叶&Leoheart plus STC



←初音2汉化版的发布速度极快，只能说明对初音有爱的人越来越多了。

PSP 2010年9月

4日	伊苏对空之轨迹	FFC汉化组
9日	地狱犬格斗	AND汉化组
10日	魔法少女奈叶As 携带版：王牌之战	奈叶•不死鸟汉化组制作
29日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	ACG汉化组
30日	恶代官漫游记	PLAY汉化组

PSP 2010年10月

1日	SUNDAY对MAGAZINE：集结！顶上大决战	3DM&游鱼汉化组
2日	新世纪福音战士：凌波育成计划DS With 明日香补完计划	ACG&3DM汉化组
6日	皇牌空战X2 联合攻击	A9AF汉化组
6日	但丁地狱	SouL丨靈魂
9日	光之圣女传说：诸神的黄昏	PC汉化组
22日	时间幻想	PLAY汉化组

PSP 2010年11月

2日	秋之回忆6：新篇章	KFC特创组
6日	王国之心 梦中降生	ACG汉化组
8日	便利商店：携带版	And汉化组
9日	密室的祭品	And汉化组
15日	完美大战略 战场的霸者	fushuiliuyun个人汉化
17日	绯色的碎片 携带版	翼之梦汉化组



PSP 2010年12月

5日	怪物猎人P3	ACG汉化组
12日	怪物猎人P3	Play汉化组
21日	怪物猎人P3	PSPCHINA汉化组
24日	世界传说 光明神话2	ACG汉化组
31日	薄樱鬼 游戏录	翼之梦汉化组
31日	第三个生日	ACG字幕组



2010年NDS游戏汉化年表

NDS 2010年1月

1日	创世法典	水螅个人汉化
18日	符文工房3（V2修正版）	ACG汉化组
22日	Simple DS系列第23辑：益智冒险 亚历珊亚的骑士	兔友汉化组
30日	逆转检察官	逆转ACE汉化组

NDS 2010年2月

1日	禁锢都市传说	掌机迷杂志/口袋
2日	龙珠DS2：突击！红缎带军团	个人汉化
3日	金田一少年事件薄：恶魔之杀人航海	WikiGT汉化组
5日	盛夏之梦DS	任天之浪
5日	七日死亡游戏：目	ACG+小黑屋汉化
5日	噬魂师：美杜莎的阴谋	3DM汉化组+雨光临时汉化组
5日	怪鸡星际卡丁车赛	UM汉化组
8日	耀西岛DS	个人汉化
11日	勇者斗恶龙6：幻之大地	NB汉化组
13日	斯隆与马克贝尔的谜之物语2	ACG汉化组
14日	爱相随	CG汉化组
20日	快餐危机	XEDFTXZ个人汉化
20日	海腹川背•旬：第二正式版	ACG汉化组
25日	游戏王5D's：世界冠军大会2010 复苏的阿卡迪亚	CG汉化组



←新迷复活第一期光盘带的独家汉化版游戏NDS的《禁锢都市传说》。作者是口袋，很多人以此猜出她是NP的棉花糖。

NDS 2010年3月

12日	噗哟噗哟7	兔友汉化组
13日	爱丽丝漫游仙境	兔友汉化组
14日	不可思议的迷宫 风来西林DS	星组汉化组
15日	心跳回忆女生版：第二季	翼の梦汉化组
17日	蓝龙：异界的巨兽	天幻汉化组
28日	索尼克经典合集	U2汉化组
30日	记忆之日3	个人汉化

NDS 2010年4月

3日	口袋妖怪：不可思议迷宫 暗之探险队	Team Pokepals
3日	口袋妖怪：不可思议迷宫 空之探险队	Team Pokepals
3日	口袋妖怪：不可思议迷宫 时之探险队	Team Pokepals
17日	九十九滴眼泪	99滴眼泪全民汉化组
23日	洛克人ZX Advent	飞眼汉化组
23日	蚂蚁王国	个人汉化
30日	龙珠DS2：突击红缎带军团	兔友汉化组

NDS 2010年5月

2日	雷顿教授与魔神之笛	ACG汉化组
15日	HelloKitty的帕库帕库&逻辑思维	TGB汉化工作室
18日	勇者斗恶龙9：星空的守护者	ACG汉化组
22日	弧光之源2意志	小黑屋汉化组
24日	烈火英雄：皇家空军传奇	Lamer汉化组
25日	疯狂机器	远离汉化组
27日	龙珠DS2	dc890个人汉化
28日	病房2	远离汉化组
29日	好想告诉你：培育的思念	翼梦兔友联合汉化

NDS 2010年6月

11日	天使之翼：激斗的轨迹	ACG汉化组
15日	廉价1500 DS系列：花牌	石墨汉化组
18日	魂斗罗4	苹果梨等个人汉化
21日	疯狂机器2	远离汉化组
25日	勇者斗恶龙怪兽篇joker2	ACG汉化组

NDS 2010年7月

2日	口袋妖怪，金心	ACG汉化组
2日	驯龙师：音魂	星组汉化组
9日	口袋妖怪：银灵	ACG汉化组
17日	最后之窗 真夜中的约束	兔友汉化组
23日	克罗罗RPG：骑士和武士和传说的海盗	ACG汉化组
30日	刑警J.B.哈罗德的事件簿 曼哈顿安魂曲&杀意之吻	GV胜利汉化组
30日	绘心教室DS	百度绘心教室吧



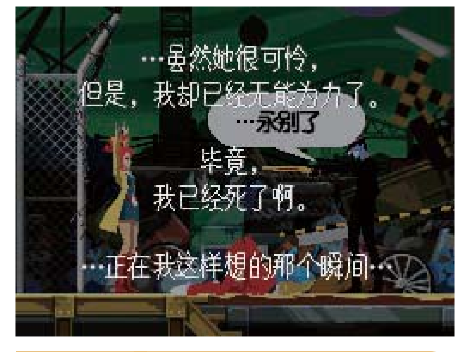
←除了对大作有爱，汉化这种小品游戏，很大程度上能更好的让不怎么玩游戏的人感受到NDS游戏的特殊乐趣。

NDS 2010年8月

7日	RPG工具DS	章半仙汉化
13日	牧场物语：双子村	SOMA汉化组
20日	终极子弹	ACG汉化组&小黑组汉化组
27日	卡坦岛	ACG汉化组
29日	幽灵欺诈	逆转ACE&TGB汉化工作室

NDS 2010年9月

1日	超恐怖话题：青之章	CG汉化组
6日	学生会的一己之见DS的学生会	萌狼全民翻译计划
10日	阿拉伯迷情	翼之梦汉化组
27日	太鼓达人DS妖怪大决战	太鼓DS3临时汉化组
30日	幽灵欺诈	逆转ACE&TGB汉化工作室



NDS 2010年10月

9日	触摸歌唱	marinakir个人
27日	陨石大战	陨石大战有爱汉化组

NDS 2010年11月

10日	不可思议的迷宫 风来的西林4：神之眼和恶魔之脐	ACG汉化组
14日	轻松拼图DS 海与蓝	元气汉化组
26日	黄金太阳：漆黑的黎明	ACG汉化组

NDS 2010年12月

5日	重装机兵3	重装机兵3联合汉化组
5日	熊姬和她的伙伴们	指尖奶茶应援会+扑家
13日	万能先生的泡妞生活：白天讲座篇	星组汉化组
17日	数码宝贝：日光/月光	ACG&小黑屋汉化组
19日	奇幻房间	远离汉化组
21日	符文工房3	SOMA&新语联盟配音社
27日	召唤之夜X：泪之皇冠	小黑屋汉化组
27日	你的勇者	Play汉化组
28日	乐高大战	陨石大战临时有爱汉化组之乐高大战临时有爱汉化小分队

! 2010年是汉化游戏丰收年，整理起来难免有遗漏。此表仅作参考查询，不具权威性。



PSP 6.20（含PSP GO）TN-B傻瓜刷机教程

文/平射炮

很长时间以来PSP的破解一直没什么进展，停留在5.50（1000和2000），和5.03（3000）。游戏破解靠国内L大神的普米系统。之前总有传闻说什么高版本破解即将放出，上个月，上上个月都是如此，小编炮我做好准备通宵等破解放出（国外有时差嘛），其中有wololo网站的消息，结果每次都坑爹。圣诞节放出6.20破解也是之前早就宣布的消息，黑客用放出破解的方式来庆祝新年，让SONY情何以堪啊。

好在这次是真的了。破解系统名为6.20 TN（截稿前最新系统为TN-B），可以用在所有6.20的PSP上，包括1000、2000、3000还有PSP GO。看到这4个型号，最爽的自然是PSP GO，毕竟这个小东西一直没破解，不久前SONY对其大幅降价，破解后买来玩玩还是不错的。篇幅有限，废话少说，下面试试6.20破解。

◆◆◆6.20 HEN刷机原理

使用《啪嗒砰2》试玩版（DEMO）的漏洞，加载存档时发生溢出，写进黑客修改的存档文件，最终实现操作PSP的核心模式。在6.20 TN上，就是运行《啪嗒砰2》试玩版，读取黑客做的存档漏洞，运行HBL程序（HalfByteLoader），通过它成功运行HEN。

这种刷机方法以前有过，比如当年《音乐方块》的漏洞，也有些类似目前PSP3000的5.03 HEN图片刷机方式。刷机后可以运行自制程序，通过自制程序运行更多的自制程序或者游戏ISO。由于这种刷机方式并不会写入PSP的F0等系统，刷机对PSP是没有变砖的危险，不过由于误操作或者其他RP问题，咱不能保证绝对安全。所以就跟刷机程序作者的警告一样，如果你出现刷机故障问题，后果自负。

◆◆◆6.20 HEN刷机适用条件

1，系统为官方6.20的PSP主机。（如果不是6.20，先升级到官方6.20系统。）

2，适用于PSP1000/2000/3000和PSP GO，也就是PSP全机型。

◆◆◆6.20 HEN刷机后如何恢复?

HEN刷机并不能写到PSP系统中，所以关机再开机就恢复到6.20官方系统，需要再次刷机才能使用，就像PSP3000的5.03 HEN一样。所以平时最好不关机，而是用待机，就可以避免每次开机的重复刷机了。PSP GO可以使用特殊的缓存退出方式，让6.20 HEN保留，关机再开机无需刷机。

◆◆◆是否刷写6.20 TN?

如果你的PSP是1000和2000（非V3），可以使用5.50 自制系统；或者是5.03版本的PSP 3000，可以通过5.03 HEN系统刷机。这些情况不建议刷写6.20 TN。毕竟已经有很好用的破解系统，没必要刷写还不成熟的新系统。

如果你的PSP不是上面这些，比如高于5.03版本的PSP3000，或者PSP GO，强烈建议使用6.20 TN。一旦成功，你的PSP就进入了破解世界。

警告！
破解刷机有风险，出了问题与本刊无关。

◆◆◆6.20 TN-B刷机傻瓜包

我们已经将刷写6.20 TN-B的程序整合好，只要一次拷贝到PSP记忆棒中即可刷机，所以称为傻瓜包。如果想用原版程序，可以到http://wololo.net/wagic/tn-hen-6-20下载，并看6.20 TN的官方说明。

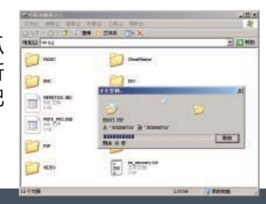
●6.20 TN-B刷机步骤●

一，刷机前的准备（确认系统）

先确认你的PSP系统是官方6.20，如果不是，使用官方6.20系统升级，将PSP刷到6.20官方系统。

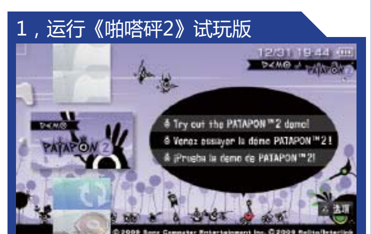
二，拷贝刷机程序

将光盘中的傻瓜包文件解压缩，将所有文件拷贝到PSP记忆棒根目录。



三，6.20 TN–B刷机流程

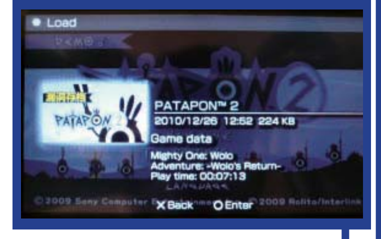
1，运行《啪嗒砰2》试玩版




2，主菜单选择“Continue”



3，读取“漏洞存档”



4，按任意键继续



5，在这个画面按R键运行HBL



6，选择GAME文件夹中的HEN，自动返回系统，查看系统为6.20 TN-B（HEN）表示刷机成功



四，刷完6.20 TN–B干什么

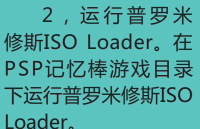
前面兴致勃勃的刷机，居然非常简单就成功了。没有难度，满足感就不足啊。查看系统，发现已经成功刷写为6.20 TN-B（HEN）后，该干什么了呢？还是先来玩游戏吧。

在6.20 TN上玩ISO游戏的方法

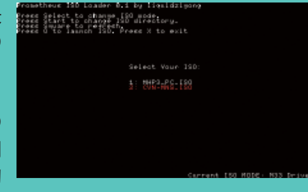
刷完6.20 TN-B之后并不能运行ISO游戏，其实PSP3000的5.03 HEN也是这样，都需要运行一个可读取ISO的程序，6.20 TN-B上就是这个普米ISO Loader。说来有趣，由于《怪物猎人P3》破解事件，普米程序的作者L（国人）已经宣布退出PSP破解界了（转入地下），结果这次6.20 TN发布，他制作了在6.20 TN上玩ISO游戏的普米ISO Loader程序，然后把程序给了几个人，结果被人拍了演示视频发布在国内某论坛上。L怒了，发帖子谴责泄露者，当时他也把普米ISO Loader给了6.20 TN作者wololo，于是赶紧让wololo在其博客上发布了。说完这个小插曲，咱们在6.20 TN-B上使用普米ISO Loader运行游戏的ISO文件。

1，拷贝普罗米修斯ISO Loader。傻瓜包中已经放入了这个程序，直接运行就可以了。




2，运行普罗米修斯ISO Loader。在PSP记忆棒游戏目录下运行普罗米修斯ISO Loader。

3，运行游戏吧！右图是普罗米修斯ISO Loader的界面，中间的选项是记忆棒中的ISO游戏，这时就可以选择某个ISO运行了。



注意，普罗米修斯ISO Loader的ISO模式

在普罗米修斯ISO Loader界面，按Select键切换ISO模式，如果游戏不能运行可以切换一下试试。建议使用Sony NP9660模式。

■后记：截稿前有人研究出了在6.31/6.35/6.35系统上运行HEN的方法，但不完善，关注一下再说。如果你是这些高版本系统之一，想试试破解，可以上网找一下。



新怪设计和原型 猜测or考证

虽然黑白已经发售了两个月，但仍有不少玩家对新的口袋妖怪不熟悉，本文将对除三主角之外的新口袋妖怪做详细的介绍（不涉及对战方面）。为方便各种一周目苦恼的玩家，新口袋妖怪编号均用一树地区编号。另外说明一点，本文内涉及的原型、名字拆分均为笔者的个人推测，并没有日本官方的资料。

五代精灵设计的理念是“回归初代”，所以数量非常多，与初代类似的设定也有不少，好让玩家能找回最初的感动。

文/雪乃眞冬

010（ミネズミ）看守鼠

属性：普通
特性：逃足/锐利目光/分析



011（ミルホッグ）监察鼠



属性：普通
特性：发光/锐利目光/分析

惯例的家门口出现的精灵，设计原型可能来源于土拨鼠或狐獴。监察鼠的身上有黄色的条纹，很可能来源于道路工人。道路工人们穿着这样的衣服非常显眼，需要引起别人的注意，而这与警备PM的监察鼠也十分契合。虽然是很容易被忽略的精灵，但笔者认为设计者很下功夫。

012（ヨーテリー）约克犬

属性：普通
特性：斗志/拾荒/逃足



013（ハーデリア）毛面犬

属性：普通
特性：威吓/抛沙/气魄

014（ムーランド）长须犬

属性：普通
特性：威吓/抛沙/气魄



除开主角外，黑白第一组二段进化精灵。约克犬的原型可能来自于约克夏梗，是一种狗。其进化型毛面犬的原型可能继续沿用约克夏梗，也可能重新取自苏格兰犬。最终进化型长须犬仍可能继续沿用之前的原型，也可能重新取自救护犬，这与图鉴中所说的救助暴风雪中被困的人们恰好吻合。

015（チョロネコ）蒙骗猫

属性：恶
特性：柔软/走钢丝/恶作剧之心

016（レパルダス）棘爪豹猫



属性：恶
特性：柔软/走钢丝/恶作剧之心

比较有型的精灵，原型分别来源于猫和豹猫。棘爪豹猫可以不留声音地从对方的背后了结对方，十分符合恶系精灵的特征。

017（ヤナップ）柳叶猴



特性：贪吃/茂盛

018（ヤナッキ-）
柳树猴
特性：贪吃/茂盛





019（バオップ）
高温猴
特性：贪吃/猛火

020（バオッキ-）
爆破猴
特性：贪吃/猛火





021（ヒヤップ）
冷水猴
特性：贪吃/激流



022（ヒヤッキ-）
水压猴
特性：贪吃/激流

在未拿到游戏之前看这一组猴子精灵，难免会觉得有凑图鉴之嫌。等深入了解后笔者发现，六只猴子还是有独到之处的。首先，它们很可能取自非礼勿言，非礼勿听跟非礼勿视。请注意柳叶猴的嘴巴与其他几位都不同，是张开的；然后再注意高温猴的手放到了耳朵旁边；最后再注意水系的猴子的眼睛都与其他猴子不同，这不得不说是一种暗示跟强调。另外，很多地方都称呼草系的猴子为椰菜猴，笔者感觉这样是并不妥当。从图鉴上分析，它的叶子味道很苦，与椰菜实际上是不相符的，对应的应该是柳叶。



023（ムンナ）
梦娜
属性：超能力
特性：预知梦/同步率/超感知觉

024（ムシャーナ）
梦夏娜
属性：超能力
特性：预知梦/同步率
/超感知觉



在游戏中十分重要的精灵，由于是食梦精灵，不免会觉得与第一代精灵素利普重复。就形象上来看它们很可能都来自于香炉这个造型，就意义上来看则可能来自于食梦貘，它是一种能够吃掉噩梦而留下美梦的传说生物。



025（マメパト）
灰豆鸽
属性：普通+飞行
特性：强运/鸽胸/斗争心



026（ハトーボ ）
灰鸽
属性：普通+飞行
特性：强运/鸽胸/斗争心

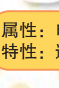


027（ケンホロウ）
冷酷雉
属性：普通+飞行
特性：强运/鸽胸/斗争心

前两只的原型为鸽子，这毫无疑问，但是最终进化型的原型却改为了雉鸡，这是笔者所不能理解的地方。此外，图鉴中介绍，人们深信灰鸽们居住的森林深处有一片和平净土，这也把它们与和平鸽这个形象巧妙地联系了起来。

028（シママ）
电斑马
属性：电
特性：避雷针/电力引擎/食草





029（ゼブライカ）
雷管斑马
属性：电
特性：避雷针/电力引擎/食草

原型很容易看出来的两只，为斑马。最终进化形态雷管斑马的名字中藏有雷管一词，雷管是一种起爆材料，这大概就是它之所以能习得火系绝招“硝基冲撞”的理由。

030（ダンゴロ）

滚球丸



属性：岩石
特性：坚硬/沙之力

031（ガントル）

托尔岩



属性：岩石
特性：坚硬/沙之力

032（ギガイアス）

盖亚岩



属性：岩石
特性：坚硬/沙之力

隆隆岩一家的黑白版，原型大概是基于结晶体。整个一组精灵都很强调压力的概念，无论是托尔岩的托尔还是盖亚岩的精灵分类（高压精灵）。它们能够吸收太阳光线生成能量结晶块，比起初代的隆隆岩一家来说，增添了不少神秘感与质感。

033（コロモリ）

圆滚蝠



属性：超能力+飞行
特性：天然/不用武器/单纯

034（ココロモリ）

心印蝠



属性：超能+飞行
特性：天然/不用武器/单纯

有不少人认为老任出的新蝙蝠没有现实依据，其实现实中是存在这种跟它们相似的蝙蝠的，名字叫做白外叶蝠。这两只精灵的名字与形象结合地非常好，“圆滚的”与“心”的词在假名种类中是一样的，只需要稍加改动便能形成这组进化链，且也与形象中的心形鼻子完美契合，不得不赞叹设计者的思维。

035（モグリュー）

钻地鼹鼠

属性：地面
特性：抛沙/沙之力/破格

036（ドリュウズ）

钢钻鼹鼠



属性：地面+钢
特性：抛沙/沙之力/破格

笔者根据手头上的消息得知，设计者们是在动物园里看见了鼹鼠在管道里快速滑行后受到启发而设计出这两只精灵的，现在大概可以知道新特性“抛沙”的来源了吧？鼹鼠的爪子十分锋利，利于掘土，而进化后设计者则赋予了钢钻的形象，是笔者认为设计的相当不错的一组。

37（タブンネ）

塔布奈

属性：普通
特性：治愈之心/再生之力/不用武器

它的形象很可能来源于兔子或者护士，耳朵上的触须与听诊器相似，就图鉴描述来看也与医务工作者契合。

038（ドッコラー）

土木郎



属性：格斗
特性：上进/振奋/铁拳

039（ドテッコツ）

钢骨斗士

属性：格斗
特性：上进/振奋/铁拳



040（ローブシン）

混凝战神

属性:格斗
特性:上进/振奋/铁拳



怪力一家的黑白版，原型基于建筑工人，进化型一组都有的小丑鼻子很可能也包含了游乐场管理者的意思。

041（オタマロ）

音符蝌蚪

属性：水
特性：轻快/湿润身体/蓄水



042（ガマガル）

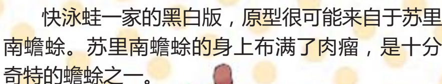
蟾蜍怪

属性：水+地面
特性：轻快/湿润身体/蓄水

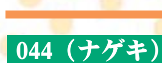
043（ガマゲロゲ）

颤鸣蟾蜍

属性：水+地面
特性：轻快/毒手/蓄水



快泳蛙一家的黑白版，原型很可能来自于苏里南蟾蜍。苏里南蟾蜍的身上布满了肉瘤，是十分奇特的蟾蜍之一。



044（ナゲキ）

纳迦奇

属性：格斗
特性：上进/精神力/破格



045（ダゲキ）

达迦奇

属性：格斗
特性：坚硬/精神力/破格

两只的原型分别为柔道选手和空手道选手。

046（クルミル）

包叶蚕

属性：虫+草
特性：虫族警报/叶绿素/防尘



047（クルマユ）

包叶茧

属性：虫+草
特性：虫族警报/叶绿素/防尘

048（ハハコモリ）

护子虫

属性：虫+草
特性：虫族警报/叶绿素/防尘



虽是二段进化的虫精灵，但实力比起初代的巴大蝴、大针蜂来说高了一截。包叶蚕和包叶茧的原型设定为蚕，护子虫的原型可能来源于叶虫。叶虫是一种跟叶子几乎一模一样的奇特昆虫，正好也将附加的草属性包揽进去。



049（フシデ）

骨节蜈蚣

属性：虫+毒
特性：虫族警报/毒针/早足

050（ホイーガ）

车轮茧

属性：虫+毒
特性：虫族警报/毒针/早足





051（ペンドラ ）
毒角蜈蚣

属性：虫+毒
特性：虫族警报/毒针/早足

三只的原型都参照于著名的节肢动物——蜈蚣，虽然蜈蚣并没有茧的形态，但是设计者仍然在中间添加了这样一个进化，大多是为了与上一组虫+草的精灵对应的缘故。这样，两组虫精灵都可利用“茧”这样一个可以蜕变的手段变化成长。

052（モンメン）
棉花球



属性：草
特性：恶作剧之心/穿透/叶绿素



053（エルフーン）
淘气棉

属性：草
特性：恶作剧之心/穿透/叶绿素

这一组精灵的原型来自棉花，淘气棉由于形象的关系，也可能与苦荞麦植物羊有点关联。另外它也是为数不多能学会“暴风”的精灵之一，而且还没有飞行属性。二代精灵毽子绵与它都有着“被风轻易吹走”的设定，不过它拥有更强的能力，就是能够从门缝中迅速潜入而只留下白毛。

054（チュリネ）
郁香种

属性：草
特性：叶绿素/自我中心/叶子守护



055（ドレディア）
淑女花

属性：草
特性：叶绿素/自我中心/叶子守护

人气非常高的草系新星，郁香种的原型可能参照于郁金香和蒜苗，淑女花的原型可能参照于石竹属的康乃馨。淑女花在上流社会的女性中很受欢迎，是珍贵好看的花饰精灵。

056（バスラオ）
巴斯鱼

属性：水
特性：舍身/适应力/破格

比较有趣的精灵，原型很可能参照于斗鱼和水虎鱼。暹罗斗鱼分红和绿两种色彩，雄性同种之间争斗非常激烈，泰国斗鱼雄性则不能合养。这些特点都与图鉴中所描述的巴斯鱼有些关联。水虎鱼又名食人鱼，因巴斯鱼的形象关系，所以也可能与水虎鱼有关。

057（メグロコ）
黑目鳄

属性：地面+恶
特性：威吓/自信过剩/怒冲经穴

058（ワルビル）
惊目鳄



属性：地面+恶
特性：威吓/自信过剩/怒冲经穴

059（ワルビアル）
赤霸鳄

属性：地面+恶
特性：威吓/自信过剩/怒冲经穴

最初一批公布的新精灵，拥有全新的属性组合。黑目鳄与惊目鳄的原型可能来自于眼镜凯门鳄，这种鳄鱼的眼睛有眼镜状的突起，幼体是黄色黑斑点，正好与这两只精灵的颜色相符。赤霸鳄的眼睛部分被强化，来源于双筒望远镜，且它能够升级学会龙系大招“逆鳞”，很可能与重爪龙也有些关联。不得不说，设计者把望远镜跟鳄鱼这两个形象结合起来是口袋系列的新突破。

060（ダルマッカ）

达摩卡



属性：火
特性：紧张/精神力

061（ヒヒダルマ）

炎达摩

属性:火 或 火+超能力
特性：振奋/不倒翁模式

同上一组鳄鱼一起公布的精灵。达摩卡的原型来自于达摩娃娃，又称达摩不倒翁，是深受日本人喜爱的一种祈愿祈福的吉祥物。炎达摩的原型出自我国有名的达摩祖师和狒狒，狒狒是著名的灵长类动物，是很接近于人类的存在，正好与拥有极高精神境界的达摩祖师相契合。

062（マラカッチ）

舞铃蟹爪莲

属性：草
特性：蓄水/叶绿素/吸水

继宝石版后再次出现在沙漠中的仙人掌，不过它不像梦歌奈亚拥有抵抗沙暴且利用沙暴的能力。它的原型很可能来自于蟹爪莲和舞铃，蟹爪莲是一种附生类仙人掌，舞铃又叫响葫芦或空竹，通过抖动可以发出特殊的声音。



063（イシズマイ）

岩居蟹

属性：虫+岩石
特性：坚硬/贝壳装甲
/破碎铠甲

064（イワパレス）

岩宫蟹



属性：虫+岩石
特性：坚硬/贝壳装甲
/破碎铠甲

笔者认为设计非常出色的一组精灵。它们的原型都来自于寄居蟹。寄居蟹是一种介于蟹和虾之间的动物，会吃掉贝壳里的肉，将贝壳占为己有。而设计者并没有照搬寄居蟹的全部，而是把岩石跟贝壳替换了，变成了名副其实的“岩居蟹”。这一组精灵没有水属性的原因其一是因为设计者用岩石代替了壳，其二是参照了陆生寄居蟹的生活地点。

065（ズルッグ）

狡猾蜥

属性：恶+格斗
特性：蜕皮/自信过剩/威吓



066（ズルズキン）

兜帽蜥

属性：恶+格斗
特性：蜕皮/自信过剩/威吓

新属性组合，也是玩家们比较期待的属性组合。它们的形象可能来源于斗篷蜥，兜帽蜥的形象比较有趣，像兜帽一样的东西其实是狡猾蜥的皮。设计者把“进化”和“蜕皮”这两个词语融合到了一起，可谓十分强大。就形象上来说，兜帽蜥还可能在影射嘻哈舞者或者时尚潮流青年。另外，因为兜帽蜥身体是橙色，有头冠，且属蜥蜴，大家也习惯性地称呼它为“橙冠蜥”。

067（シンボラ ）

信仰鸟

属性：超能力+飞行
特性：神迹皮肤/魔法守护
/有色眼镜

充满谜团的新精灵。它很可能来自于克奇纳神，克奇纳神是霍皮印第安人所崇拜的祖灵。由于图鉴上的分类是仿鸟精灵，它也可能在指代古代的鸟型图腾。再者因为形象和栖息在沙漠的关系，它还可能与著名的纳斯卡线条有关联。

069（デスカーン）

死灵棺

属性：幽灵
特性：木乃伊

这是一组非常大胆的设计，创造了幽灵系口袋妖怪的新高。假面死灵的形象来自于死亡面具，在古代的某些西欧国家，皇室贵族或是当代的名人，为在死后留下纪念，就以生前的脸制作面具。死灵棺的形象则来自于大家都耳闻过的埃及石棺。两只精灵无论在特性还是名字上都特别强调“死亡”的概念，可谓是把幽灵系口袋妖怪的特点发挥到极致。



070（プロトーガ）

远古龟

属性：水+岩石
特性：坚硬/坚岩/轻快



071（アバゴオラ）

鄂甲龟

属性：水+岩石
特性：坚硬/坚岩/轻快

新一代化石精灵，它们的原型很可能来源于古海龟。古海龟拥有强有力的嘴，可以咬碎一些有壳动物的外壳。这与图鉴中所描述的拥有无法比拟的力量的下颚的鄂甲龟很相似。

072（アーケン）

始祖鸟

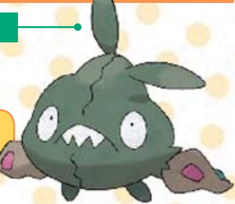
属性：岩石+飞行
特性：懦弱

073（アーケオス）

祖翼鸟

属性：岩石+飞行
特性：懦弱

新一代化石精灵，它们的原型来源于始祖鸟，始祖鸟是迄今为止最古老、最原始的鸟类。它与恐龙之间有着密不可分的关系，所以它也能够升级学会“龙之波动”。



074（ヤブクロン）

绿破袋

属性：毒
特性：恶臭/黏着/引爆



075（ダストダス）

粉尘筒

属性：毒
特性：恶臭/黏着/引爆

在刚出现的时候不被玩家所接受，实际上是设计地不错的一组精灵。绿破袋来源于大家都熟悉的垃圾袋，粉尘筒来源于垃圾场一角。



076（ゾロア）

佐罗亚

属性：恶
特性：幻影

077（ゾロアーク）

佐罗亚克

属性：恶
特性：幻影

最先公布的五代精灵，它们的设定来源于妖狐。日本传说中，妖狐是可以迷惑人类的。“佐罗”一词其实是来源于zorro，西班牙语里的意思是“狐狸”，同时也是著名的电影作品《佐罗》的大名。



078（チラーミィ）

灰绒鼠

属性：普通
特性：魅惑身躯/技师/连锁技

079（チラチイノ）
奇拉奇诺

属性：普通
特性：魅惑身躯/技师/连锁技

它们都来源于南美洲栗鼠，又称龙猫。



080（ゴチム）
哥特宝宝

属性：超能力
特性：洞悉心灵/踩影子

081（ゴチミル）
哥特萝莉

属性：超能力
特性：洞悉心灵/踩影子



082（ゴチルゼル）
哥特小姐

属性：超能力
特性：洞悉心灵/踩影子

这一组二段进化精灵描绘了一个生命的成长过程，它们都来源于哥特洛丽塔。喜欢看动漫的朋友一定不会对哥特萝莉陌生，它们就是按照这个形象设计出来的，并且哥特小姐还拥有占星师的形象。此外，哥特小姐的图鉴介绍是笔者个人认为最美的，下面献上图鉴翻译——“受到强大的精神力所影响，哥特小姐周围的空间会映照出几万光年外遥远的星空”。



083（ユニラン）
组合细胞

属性：超能力
特性：魔法守护/防尘/再生之力

084（ダブラン）
增殖细胞



属性：超能力
特性：魔法守护/防尘/再生之力



085（ランクルス）
人工细胞

属性：超能力
特性：魔法守护/防尘/再生之力

这一组精灵与上面的哥特对应，也描绘了一个生命，或者说是细胞的成长过程。它们都来源于细胞，人工细胞很可能象征一个婴儿，绿色的东西则是羊水。

086（コアルヒ-）
小水鸭

属性：水+飞行
特性：锐利目光/鸽胸/湿润身体



087（スワンナ）
白海鹅

属性：水+飞行
特性：锐利目光/鸽胸/湿润身体

它们的原型分别来自于鸭子和天鹅，设计者把这样的原型设计成进化关系，很有可能是在象征丑小鸭变成白天鹅的过程。

088（パニプッチ）
香草小雪



属性：冰
特性：寒冰身躯/破碎铠甲

089（パニリッチ）
香草雪糕

属性：冰
特性：寒冰身躯/破碎铠甲

（未完待续）



大家苦苦期待的MHP3终于来啦！在这个寒冷的冬季，让我们围坐在一起，拿着PSP，边吃瓜子边联机打怪。欢声笑语中你会发现生活原来是如此惬意。伴随将近一年的沉默期，新迷的“狩人营地”栏目复活。在这里你可以找到一些实用技巧，技术交流，狩猎趣谈，同人文章等大拼盘内容。如果你有什么要和大家分享的，别忘了来信交流哦。

狩人营地 MHP3 Hunter Camp
展现全新的猎人生活

① 快来输入中文

由于上市时间的差异，大家看到本期的时候，估计已经玩得差不多了吧，难道你不想开个新档（笑）？对于刚开始玩的朋友，推荐给自己和猫猫取中文名！

② 猎人名片

又到了新一轮的狩猎季，大家各玩各的不如交流一下心得体会，或者联联机一起洗个澡。作为狩人营地，自然不能少了猎人。

③ 怪物猎人日记（两则）

发现和MHP3相关的有趣内容。本期介绍日本的一个怪物猎人爱好者，他在博客上发布狩猎小漫画。用漫画这种形式分享自己的狩猎心情。

④ 同人小说《裂痕》

飞蓬草同学的怪物猎人同人短篇小说新作，他的故事也与时俱进，目前来到了结云村。这里有新的怪物，发生了新的纠结。

关于本期MHP3攻略的说明

由于新迷月刊时效性不强，这期又赶上新年双月合刊，杂志上市较晚。所以当你看到本期的时候，MHP3可能早就HR6了。几个小编商量的结果是，干脆本期不占用大量篇幅刊登MHP3攻略，毕竟MHP3的内容实在太多，会把很多其他的文章挤掉。我们会有针对性的把实用狩猎技巧和重要的资料放在下期补完。假如你是新手，或者还没怎么玩也没关系，可以看本期的结云村详细介绍，家设施、集会所，农场建设，这些东西必须熟练掌握。



① 快来输入中文

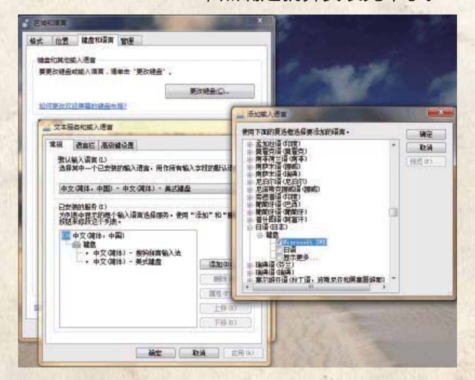
在MHP3之前，大家还都只能使用英文给角色命名，想要用中文的话必须动用金手指工具。MHP3已经直接支持全角字符的输入，所以可以直接给人用假名和日文汉字起名字了。虽说如此，但毕竟是日文，其读音和输入方法都跟中文汉字是不同的，想要顺利在PSP上输入自己想要的中文并不像单挑垂皮龙那么简单。　　文/硬核

中文输入攻略

关键在于确认汉字的日文读音（也就是假名写法），网上有不少网站可以帮你把日文汉字转变成假名，你也可以看看口袋姐的《日语学园》栏目是否有提到过你需要的汉字读音。下面介绍的是最方便的方法，只需要一台装有Windows系统（XP或更新的系统）的电脑就行了，不需要联网。

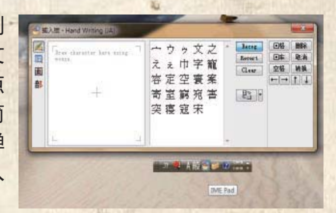
1 设置输入法

在控制面板选择区域与语言，点击“更改键盘”进入“文本服务与输入语言”，再点击“添加”按钮，勾选“日语（日本）”下的“Microsoft IME”，点确定就算安装完毕了。



2 切换到输入板

切换到刚装好的日文输入法，点击那个笔筒图标就能弹出手写输入框。



3 手写汉字转换假名

直接用鼠标写想输入的汉字，到右边寻找正确的汉字，然后把鼠标放上去，过一会就会出现假名。这里片假名表示的是音读，平假名表示的是训读。一般来说在PSP上输入时使用音读就行了，如果发现PSP上没有这个汉字再使用训读试试，说不定就有了。比如下图中的“硬”，音读就是“コウ”，训读是“かたい”，两者都能变出“硬”字。这里有个问题就是PSP上必须使用平假名输入时才能够变换成汉字，所以各位还需要将在PC上获得的片假名转化成平假名输入到PSP上。这就需要日语50音图的知识了，不懂的快去《日语学园》补课。



4 输入假名转换汉字

按照上一步得到的汉字读音，在PSP上选择输入对应的平假名。你会发现两个假名下面有一条横线，这表示它们可以进行汉字变换，按一下△键即可。



5 得到汉字

如果出来的汉字不是你需要的，再按一下△键下方就会出现多个选项，慢慢寻找吧。如果找不到可以按上面说的使用汉字的训读读法来输入，然后再变换成汉字试试运气。如果依然找不到，你还可以尝试使用繁体字（繁体字的写法可以使

用各种输入法切换成繁体输入来确定）。最后需要说明的是，并不是所有能用 Microsoft IME 输入法找到的汉字都能够在PSP上输入，因为 Microsoft IME可以认出中文特有的汉字，并给出相近的读音，但这并不说明日文里就一定有这个汉字。所以实在找不到的话，就换个名字吧。



6 给艾鲁猫取中文名



给艾鲁猫起名字同样的道理，在猫婆婆那里购入艾鲁的时候，婆婆会问你要不要改名，选是（はい）进入。



看看这四个都是谁？



公会卡里的自我介绍栏目也可以使用中文，方法是一样的。

注意！ 汉化版的注意事项

不管你用的哪种汉化补丁，汉字输入方法都跟日文版是一样的。如果你是使用上面的方法正常输入的汉字，相互联机时就不会有什么问题。比较特殊的是ACG汉化版，由于采用了自己的字库，所以这个版本能够显示的字是最多的。但是这些多出来的汉字在其他汉化版以及日文版中并不存在，所以如果你有使用这种汉字，跟其他版本联机的时候，对方看到的就是一个下划线。ACG汉化版的任务名、艾鲁猫名、自我介绍默认的“请多关照”四个字，这些里面都有其他版本无法看到的中文存在。或者你使用金手指修改了人物和猫的名称，也有可能出现ACG版独有的汉字。也就是说你觉得很炫的名字，或许在别人看来只是空白。这些字符的问题对游戏本身并没有什么影响，所以不讲究的话也就无所谓了。



使用金手指修改了这只艾鲁猫的名字，在ACG汉化版里可以看到“剑纹”两个字是简体中文了。



但让我们来跟日文版联机，这是从日文版看到的画面。“真——”谁真谁假一看便知啊。



“飞甲虫们的宴会”，和“请多关照。”

我们都是猎人喵!

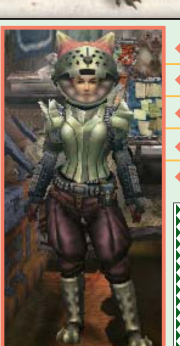
狩人营地

猎人名片

Friends

INTRODUCTION

很多人都在玩MHP3，他们所选的武器不同，打法不同，甚至想法都有差异。不过，大家都是朋友，因为都在玩MHP3。狩猎营地的这个子栏目就是召集猎人，看看大家都玩得怎么样了。 主持/剑纹



◆姓名 硬核

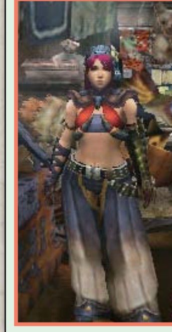
◆猎人名 硬核

◆擅长武器 长枪、铳枪、狩猎笛

◆目前游戏时间 219小时

◆狩猎心得

Solo一个怪，记住它那些最烦人的招式，然后使用配装软件有针对性的配技能套装。高级素材难出的话不妨使用下位装备来配。不怕死，防御力只是浮云。



◆姓名 翔武

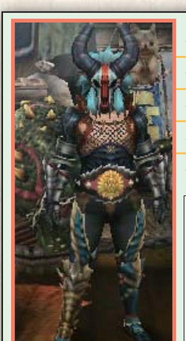
◆猎人名 KOLA

◆擅长武器 长枪、双刀、弓

◆目前游戏时间 205小时

◆狩猎心得

不挖好矿，就没好装备，挖护石大概超过70小时的人如是说道。狩猎坚决不用强走药，体会每个武器设计上的精髓。



◆姓名 搬运工

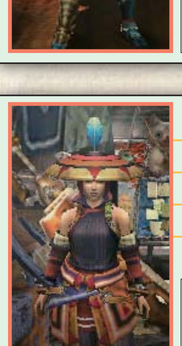
◆猎人名 Mover

◆擅长武器 锤、剑斧、长枪

◆目前游戏时间 325小时

◆狩猎心得

碰到一个最讨厌的怪，比如毒龙，首先是不要烦，更不要产生厌恶感，而是不停地打它，尝试各种武器和方法，总结打法和经验。这是我玩这游戏的乐趣。



◆姓名 树兜

◆猎人名 shudou

◆擅长武器 太刀（刚上手）

◆目前游戏时间 26小时

◆狩猎心得

没想到也会成为猎人党，太刀比较帅，上手似乎很容易哦，现在已经能打青熊了。不过又听人说太刀不是很好掌握......看来要玩很长一段时间才能成为高手。

怪物猎人日记（两则）

作者：关直人



他是一个演员，现年31岁，隶属于东京NLT剧团（新文学座剧团），出演舞台剧。同时也是声优，给引进到日本的美剧配音，最近参与的美剧配音是《海军罪案调查处》。他也有在饮食店打工。是多才多艺的一个人。当然我们认识他还是通过他的《怪物猎人日记》。







飞蓬草

猎痕

可能，有时候，只是一瞬间，便已成为永恒。可能，也只是一失足，便成为了千古遗憾。和她的相遇，可能是偶然，也可能是必然。只是，我不知道，该用什么词来形容我们的邂逅罢了。

在一次采蘑菇的任务中，我们相遇了。那时的她，还只是一个刚出师的小猎人——结云套，结云双刀。而我，其实还不如她——虽然我也是刚刚出师。不过师父，连结云套都没给我留下，我的身边，只有一个古结云弩，和一只叫做飞扬的小猫。

其实，我们的相遇，非常的偶然。当我开始结云村长所交给我的第一个任务时。我找遍了千山万水。历尽了千辛万苦，终于，我看到第十个特产蘑菇。而她，也在采蘑菇，刚好也是9个。就这样，两个人，没有注意到对方的存在时，同时冲向了蘑菇。

就这样，两个人手握到一起，同时拿到了这个蘑菇。

"是我先发现的！这个蘑菇是我的！"本来就是第一次独立做任务的我，发现居然还有一个前辈和我抢蘑菇，于是，便吵了起来。"哪有和女孩子抢东西的啊！""拜托，我就剩3分钟任务时间了，就给我吧。""哼！本小姐的时间也不多！我刚好就差一个蘑菇了，把这个给我，我完成了任务，就可以回家睡大觉了！"

"那我，我咋办，出道时候手里就这么点钱，你还想让我连契约金都还不上啊！""我可不……不对，手，你个色狼！把我的手放开！""我……我……"这时，我才发现，她的手紧紧地握着蘑菇，而我，紧紧地握着他的手，我下意识的便把手拿开了。"哈哈，蘑菇是我的……"不知为何，她的话，只说了一半，便哽咽了下去。"怎，怎么了？"

没等她回答，一声怒吼打破了森林固有的宁静。我知道，对于新手来说最可怕，也最恐怖的事情发生了——森林中的青熊兽，降临到了我的身边。

怎么办？跑，是肯定来不及了，可现在，我又能做什么？与它战斗？我可没疯——我身边就一个一级的狩猎猫加上一把古结云弩，和它打，简直就是在开玩笑。

"你，你准备怎么办？""跑是跑不了了，打……打吧！"说着，我们两人同时拔出了背上的武器。

"回复弹带没？""有，我带了一些。""那好，你看好时机给我打回复弹，其他的交给我来解决。""好……好的。"

就这样，我们两人，便与青熊兽开战了。由于溪流的高地很多，于是我选了一个它打不到的地方，架好了轻弩，与其开战。

下面是一个初级女猎人与一只青熊兽对战，上面是一个初级男猎人不断地打出炮弹。上面的攻击输出很高，可下边的攻击效果，几乎是微乎其微——她几乎一直是在翻滚，青熊兽根本没有给她攻击的机会。

渐渐的，我发现她好像有一些体力不支，不论是翻滚的速度，还是极少次数的出刀的力度，都远不如刚开始的时候——她已经不行了。

"你……你跑吧。我能拖住它。"我突然从嘴里

冒出了一句话，可刚一说完，我就有种想给自己一巴掌的冲动。“你……你确定你能行？”“我……你快走吧，要不连你都得死。”

我丢了一颗闪光弹吸引青熊兽的注意力。而她，快步逃回了来密林的船上。

渐渐的，我越来越后悔这么做。

因为我的炮弹，对它来说，就像是挠痒痒。而它，在一次次的撞击之下，我的斜坡，早已被他一爪铲成了平地。

炮，炮弹！真是火上浇油啊。我突然发现，我连炮弹都没了。

而那只青熊兽仿佛是终于找到了报仇的机会一样。恶狠狠的趴在了我的身上，高举着它的利爪，准备向我挠来。

我的人生，真的就这么悲惨么？我是一个刚出道的小猎人，连装备都没穿上呢，就要死在这了，啊！

我也不知道，我究竟是被吓死的，还是被拍死的。

……

“这里，是鬼界么？”醒来后，我揉揉眼睛，看了看四周。“怎么鬼界的人，穿的都是白的啊。咦？这还有个穿白兔套的，好像还是个女的？不对，女鬼？”“什么女鬼！”说着，她给了我一脚。“本姑娘长得虽算不上好看，但也不能算是女鬼吧！你睁大你的眼睛看清楚！我到底是谁！”

定睛一看，原来是我在溪流之中碰到的那个和我抢蘑菇的姑娘。“什么，你……你也死了？那我岂不是白充英雄了？”“死？算你小子命大，我把你的奖金发了个紧急任务，用来雇了一个高级猎人，把你救了回来。”“啊？！我的钱，不要啊！”“你小子还真是要钱不要命啊！”“哦？呵呵。对了，还不知道你叫什么名字呢？”“我啊，叫轻舞。你呢？”“啊！我的猫叫飞扬！”“切！”“呵呵，不闹了，你以后叫我小草就好了。”

就这样，可以说偶然的相遇。我们两个人就这样成为了狩猎中的伙伴。

不论是没钱的时候采蘑菇，还是刷装备的时候打王怪。一切的任务，仿佛都变得简单了许多，因为，这些单人任务，都将会由我们两人共同完成。

“你小子太不够意思了，一个大男人在后面偷袭。让我一个柔弱的小女子在前面顶着怪物的攻击。”每次，狩猎结束后，她都会取笑我，因为我用的是重弩，没有办法和怪物硬碰硬。而她，用的却是双刀，说白了就是个冲锋陷阵的肉盾。

下位的任务眼看已完成了大半。现在，我们早已没有当初那么狼狈了。因为，我们的称号从新手猎人升为——上位高级猎人。

渐渐的，两个人在一起狩猎的时间越来越少。然后，我们共同承包了结云农场。在这里过着闲暇的生活，一起种地、一起养鱼、一起挖矿，一起捉虫……

生活，原来可以这么美好。

“以后要是不狩猎了，我们就一起来这里生活，怎样啊？”“当然好了，只是……”那日，她说了一半，却突然哽咽了下去在这之中，一定有难言之隐。

可她，却从来都没告诉过我这一切究竟是怎么了。

正在我们休息时，飞扬快步的跑了过来。手上，还拿着一封信——紧急任务，雷狼龙袭击工会总部，要求全体上位高级猎人尽快赶到总部。

我只是念了一个题目，她，便站了起来，拔出了那把双刀，冲了出去。“雷狼龙，我可找到你了，我之所以成为一名猎人，就是为了今天！我要为我的族人报仇……”她只是冷冷的，留下了这句话。

看她现在正在气头上，为了防止她出什么意外，我带好了各种炮弹，然后边和飞扬追了过去。

上位高级猎人，几乎都像我们这样不再理会公会，自顾自过着安逸的生活。而在任的又大多有任务在身。可万万没想到，到了工会总部的猎人，竟只有我们两人。

看到了雷狼龙，她竟然发疯一般。端起她的双刀，上前猛砍。就连最基本的翻滚动作，她都无暇去做。难道说，这一切，和那只雷狼龙有关？

我在后面拼命打着回复弹，飞扬的真•回复之笛也没有断。可她的血量，就是不见涨。

只是五分钟的时间，那只雷狼龙便再也顶不住了。准备逃走。

“快，麻痹弹，记住，打准点。”“哦，好。”我紧接着让飞扬递给了我一个麻痹弹，上堂，瞄准。凭借我精密的射击技术，一炮命中眉心。它便又一次的掉了下来。

它的翅膀，被坠地的强烈冲击，而震断了。

它见退无可退，于是开始疯狂的冲撞。而这次，它的目标不再是她，而是——我。

我不断地翻滚着，期望可以躲过它过它的攻击。可转眼，我已经滚到了悬崖边上，退无可退。

这时，我别无选择——拼了，一颗麻痹弹，只不过，这回，在没有曾经那么好的运气了，它没有停下来。

“你……小心！”不知她为什么突然停下了进攻，转而收刀，向我扑来。挡住了雷狼龙的攻击……

就这样，两人一猫一龙，坠入了悬崖。

……

夕阳西下，悬崖底，围着一群新手猎人。他们议论纷纷——这只不知道是什么的龙到底是没死，还有，那两个紧紧相拥的猎人。难道他们，是殉情？为什么还有只龙啊？还有，那只猫又是怎么回事，那他们身边，怎么又会有一只摔死的龙？悬崖顶上，究竟发生了什么？

第二天，这两个人，和那只猫突然消失了。工派了几乎全部的下位猎人进行地毯式的搜索，企图找到这两位曾拯救过工会的猎人——哪怕只是他们的遗体也好。因为，他们是英雄。

但这些，都只是徒劳，他们就像凭空消失了一般。

没有人知道他们究竟身在何方。

……

2010泥轰流行语！

文/剑纹、硬核

网络时代引发了很多社会现象，比如各种门，炒作居多；各种哥、各种帝，娱乐为主；各种人肉事件，通常是民间自发的、容易侵犯隐私的正义行为。而大家喜闻乐见的则是不断更新的流行语。

流行语的爆发是网络发达的鲜明特征。其中一部分是有趣的词语，大家喜欢说，所以快速传播。另一些充满讥讽意味的，则是在缺乏渠道和表达平台的当今社会，大家利用网络来讥讽那些荒谬的事物，用这种方式发泄不满。所以，如果稍微停下关注，你可能就OUT了，就听不懂别人说什么。相反，如果你经常上网，神马都是浮云。

我们不去搜集2010年国内的流行语，不给力。小编要和大家围观的是宅文化圣地泥轰的2010年“新语流行语大赏”，和NicoNico等多家网站投票评选的“日本网络流行语大赏”。这两大类流行语也都出自他们的民间大众，就跟我朝一样，可能是一些热门社会事件，比如我爸是李刚；也可能是一些商业文化的蹿红，比如凡客体，而更多的则是大众性质的恶搞。不过，泥轰ZF并不反对这些词汇，也没听说过敏感词这个归类，他们甚至用一本叫做《現代用語の基礎知識》的词典鼓励流行语（第一类“新语流行语”），每年12月由评委选出当年的流行语，更新到词典，然后举办“新语流行语大赏”给前10名颁奖。最让人羡慕嫉妒恨的是，人家这书1984年创刊，至今已经举办了27回大赏，我勒个去！而“日本网络流行语大赏”不解释。你懂的。

2010年日本网络流行语大赏前十名

一，そんな装備で大丈夫か？（这种装备不要紧吗？）



这句话是出自一个还未发售的游戏（Xbox360/PS3）——El Shaddai: Ascension of Metatron'（中文译成全能之神或天使之王）中的台词。在公布的宣传片中，主人公Enoch即将与堕天使们展开战斗，因为他穿的是那种很普通很龙套的古希腊式盔甲，在一旁的路西法关心他，说出了这句金奖流行语“そんな装備で大丈夫か？”（这种装备没有问题吗？）Enoch自信满满的回答：“大丈夫だ、問題ない。”（放心吧，没问题。）结果开战后5招之内就被人KO。在将死的那一刻，一个神秘的声音说他现在还不能死，于是时间倒流，又回到了战斗之前。这一次路西法再问“そんな装備で大丈夫か？”主人公的回答是“请给我最好的。”

为什么这句台词会引起如此大的关注度呢？原因是多方面的。这个游戏本身就让人期待，有原CAPCOM员工参与制作的动作游戏一般都不会令人失望。从预告片看，游戏画面非常漂亮。同时，路西法和主人公Enoch表现得非常暧昧（BL）。这些都是Nico网站的MAD达人喜爱的要素。于是大量的MAD作品出现，网民的兴趣也就被调动起来了。

在刚刚获得“2010日本游戏大赏——未来部门”之后，这个游戏中的台词又获得了日本网民的强力追捧。本游戏的导演竹安佐和记自然是笑得合不拢嘴。据说这句台词的灵感来自于他4年前的经历，当时竹安佐和记在给新干线列车中播放的预告片画结构图。由于是自己独立出来做的，身边的人都会问他“没关系吧？做得来么？”之类的问题，而他都会回答说“没问题，没问题。”

“そんな装備で大丈夫か？”“大丈夫だ、問題ない。”这一问一答，应该看成一个整体。不过日本网民对于前一句的兴趣更大，因为其中的“装备”二字可以用其他的词汇代替，以适合不同情况，不同的用途。比如说“这种游戏还没发售就引起如此强力关注度的情况没问题吗？”而流传到中国之后，人们似乎对第二句更感兴趣，因为其读音跟中文的“大丈夫，萌大奶”很相似。嗯，似乎原意已经没人理会了。



二，流出/sengoku38（泄露/sengoku38）

2010年9月中日两国因为钓鱼岛撞船事件引发争端，两个月后U2B网站上出现了当时撞船过程的录像资料，上传者ID就是sengoku38。这个录像被日本各家电视台争相播放，同时作为当时最受两国关注的政治事件，“流出”和“sengoku38”在日本网民中的流行程度不言而喻。

对于日方来说这属于“泄露国家机密”，而这个sengoku38后来被证实是日本神戸市第五管区海上保安部所属的海上保安官。

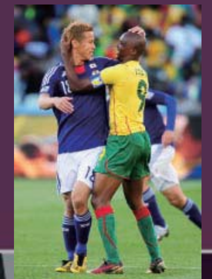
三，～イカ？～ゲソ（～吗？～的说）



2010年10月开始在日本三家电视台深夜开播的动画片《侵略!イカ娘》（侵略！乌贼娘）中，主角乌贼娘说话有两个口癖，就是在几乎每句话的末尾加上“ゲソ”（geso）或者“イカ？”（iga）甚至连笑起来都是ゲソゲソゲソ的。超萌的形象使得其人气度飙升，这两个口癖也就跟着一起成为日本网络上的流行词。

说起这种口癖，之前最有名的应该是青蛙K66的“であります”了吧。在中国，卖萌的口癖好像也就只有“的说”了。肯定是这样的说。

四，本田△（本田△）



本田这里指的是本田圭佑——日本足球队打中前场位置的年轻队员。在南非世界杯上他一共攻进两球，一次助攻，表现非常出色。热爱足球运动的日本人自然是十分喜欢这位出色的球员，于是“本田△”成为大家常用的词汇。

△到底代表什么？这个讲起来也非常有意思。“本田△”要是念出来的话，都会说“本田三角形”。三角形的日文发音跟“さんカッケー”很像，合起来就是“本田さん、カッケー”（本田，帅呆了）。更有人给他总结了三条优点：技术好、有经验、球场外表现得体。现在好像又有人给加了第四条——超有人气，于是有了“本田□”的说法。本田四角形=本田氏、カッケー。

五，＼どや／（＼怎么样／）

关西腔，有“我做得如何？”“我表现得怎么样？”的含义在里面，是一种非常得意的说法。你看我只用一句话就把这个词解释清楚了，＼どや／

六，～とかマジ勘弁www（～什么的就饶了我吧，哈哈哈）



日本歌手上地雄輔推出的第五张单曲CD《ミツバチ》（蜜蜂）中的一句歌词，原句是“草食系とかマジ勘弁”（草食系什么的还是饶了我吧），表示不喜欢“草食系”。这一首歌评价不高却依然卖得很好。而上地雄輔本人则表示不管是以何种方式，反正这首歌被人们关注了，他就很高兴。

这样一来这句话似乎就有了更深的含义，“上地雄輔的单曲CD《ミツバチ》什么的就算了吧，哈哈哈。”

七，ルーピー（蠢货）



2010年4月13日举行的核安全峰会上，当时的日本首相鸠山由纪夫备受冷落。美国的媒体报道时使用了“increasingly loopy”（越来越呆）的字眼来形容他，ルーピー就是loopy的片假名写法。

八，岡ちゃん、ごめんね（小冈，对不起）



这里的小冈指的是日本国家足球队的主教练冈田武史，当日本队在南非世界杯上被淘汰出局后，队员们用这句话向主教练表示歉意。

九，イイネ！/いいね！（真不错！）

这个是日本网络的SNS社区、论坛之类的网站中评价系统的一个选项。觉得某个帖子、文章内容不错，点一下这个按钮表示一下支持。这个对于中国网民来说应该也不陌生。

このライフレシピを評価してください





十，胸熱/何か胸が熱くなるな（胸热/我感觉胸中热血沸腾）

这句话可以追溯到2007年，当时有人在日本2ch论坛讨论初音对于音乐业界的影响，为了表达对于新技术的感慨而使用的句子，现在已经成为日本网络上的流行赞叹语了。



→初音这个形象不仅深受宅男喜爱，mm也拥拓。这点不错。

2010年日本新语流行语大赏前十名

一，ゲゲゲの（怪怪怪的）



日本春季播放的晨间日剧《GEGEGE的妻子》（ゲゲゲの女房），从2010年3月29日开始播出。话说当天早上的8点，NHK电视台播出了本剧的第一集，根据统计第一集在日本关东地区的收视率仅为14.8%，关西地区低到10.1%。这个结果意味着什么，它创造了自1963 年起日本有统计记录以来的最低收视率记录。

该剧根据日本著名漫画《GEGEGE的鬼太郎》的作者水木茂的妻子武良布枝的散文自传《GEGEGE的妻子》改编，讲述了最初在贫穷生活中乐观生活的夫妇二人，丈夫成名后仍然不改温馨的生活，以及研究妖怪的丈夫的各种小趣事。松下奈绪和向井理在片中饰演这对夫妇。该剧播放到2010年的9月25日结束，共156话。虽然第一集不给力，但随后怒气槽饱满，呈V字上升状。到最后一集，平均收视率已经达到23.6%！本剧情节打动了观众，成为2010年日本人的一大话题，“ゲゲゲの”也成了2010年日本的流行词冠军。

二，いい質問ですねぇ（这是个好问题）

自由记者池上彰，2010年开始在朝日电视每周三做一个“そうだったのか！池上彰の学べるニュース”节目，5个月的平均收视率达到19%。他的这个栏目之所以受欢迎，是因为池上彰先生凭借多年的职业经验和对新闻的敏锐度，用最简单明了的方式解读各种新闻的来龙去脉，和新闻事件背后的意义，让观众像听故事一样，不知不觉在充满趣味的节目中学到政治和各种难懂的知识。他的具有代表性的口头禅“いい質問ですねぇ”也流行起来，用法举例：“民主党为什么在选举中胜利？”“这是个好问题！”“教授，这个实验的意思我不太懂，不过……”“这是个好问题！”“做这个企划的好处是不是……”“这是个好问题！”哪里都可以用……



三，イクメン（家庭妇男）



日本组合“羞耻心”队长鹤野刚士（つるの剛士），获得了日本“理想帅爸”冠军，イクメン成为本年度日本的流行语之一。其实，イクメン英文写作ikumen，是一个合成词，说白了就是“家庭妇男”。日本女性参加工作，一旦结婚生子，就要在职场上半途而废。如今这种情况正在发

生转变，女性结婚生子后，由丈夫担当家庭负担的情况越来越多，也就出现了所谓的家庭妇男，甚至男性也可以休产假。根据日本调查显示，2009年32.5%的男性员工带薪休产假。男性肩负起养育孩子的重担，这个现象违反了日本的传统文化，属于颠覆的改变。所以イクメン很容易成为潮流词汇。

四，AKB48（不解释）

2005年组队的48人秋叶原少女偶像组合，混到2010年终于火爆日本，成为超一线的偶像组合。她们人多力量大，分组分批参加各种娱乐节目，就连PSP上最近推出的以AKB48为主题的游戏，也在首发不出意料的大热卖。更有甚者，有人将AKB48称为一种宗教……其实这个词不用多说，即便在我朝喜欢二次元的宅腐界，这48个三次元的少女也深受欢迎，人气攀升速度刚刚的。（ps.根据度娘公布的2010年度内地至爱日本艺人排名，AKB48名列第四。前三是赤西仁、山下智久和龜梨和也。）



五，女子会（女子会）

モンテローザ社长提出的理念，日本近年流行的一种活动，类似正在世界范围流行的团购。“女子会”指的是只限女性参加的聚会，比如聚餐、下午茶等。这些女性聚在一起可以边吃东西边聊天，分享心事、交流经验和秘密话题。女性之间容易产生共鸣和释放压力。根据调查，2010年日本职业女性一半以上每个月参加一次女子会。另外“女子会”这个词有些女权主义的味道。



六，脱小沢（脱小沢）

日本ZF 2010年发生的那点事。某人上台，却被另一个老大控制着。某人想摆脱老大的束缚，采取一系列行动，这就是“脱小沢”，也叫“反小沢”。这个词是去年日本执政党内部权斗的代表词，不仅没被河蟹，居然收录到词典，让咱P民情何以堪啊。



七，食べるラー油（某辣椒油）

日本流行起来的一种油，出自石垣岛辺银先生制作的“石垣島ラー油”，其实就是类似咱们的老干妈，或者下饭菜那种东西。这种辣椒油混合了蔬菜，比如洋葱、大蒜等。与其说是辣椒油调料，不如说是用辣椒油做的食物。这个东西拌饭吃，直接吃都可以。一度风靡日本的家庭和餐厅，据说曾出现供不应求，有钱也买不到的情况。



八，ととのいました（我想到了）

出自日本相声组合“Wコロン”的一句台词，是“我想到了”的意思。“Wコロン”是突然火爆的日本相声演员，比较类似咱们的纲哥。他们把日本昭和时期的一种谜语形式“謎掛け”重新振兴，而喜剧特色则是使用同姓同音异义字，也就是同音但是不同义的词（这点也和纲哥类似，巧了不是）。比如“为什么说三级跳和你遛狗一样？”另一人说，“我想到了！”然后说出答案，因为三级跳和遛狗都是“sanbu”，三级跳是“三步”，遛狗是“散步”。同音异义，达到搞笑的效果。“Wコロン”的人气爆发使他们的这句台词成为新语流行语。



九，~なう（NOW）

一个助词，出自梅崎健理的“河原町なう”，成为日本很流行的网络用语，尤其在微薄上使用。这个词很容易理解，なう就是英文NOW的意思。用法更容易，比如“北京NOW”，“吃饭NOW”，“掌机迷NOW”，分别是“在北京呢”，“正在吃饭”，“看掌机迷中”的意思。和以前咱们常用的什么什么ing一个意思。



十，無縁社会（无缘社会）

出自NHK电视台“无缘社会”制作队的节目。“无缘社会”这个词反映当前日本的一些社会问题，比如2010年发现的许多日本高龄老人行踪不明问题（涉嫌诈骗养老金）、家庭崩溃问题以及日益严重的虐待儿童问题。“无缘社会”成为2010年流行语，很大程度上反映了日本人对社会问题的重视。当然这个事实也比较让人无奈。





掌机动漫坛

命运之夜，未了之歌

某蝉：大家好，因为狸猫同学过失多年（长期不见踪影），又本着对PG的无限热爱，从今天开始，本人决定给“掌机动漫坛”供稿，如果写得不好请多喷一喷，QQ739018719

剑纹：你是来混稿费的吧。

某蝉：谁…谁说的。我是本着对PG的热…

剑纹：嗯？！！（信不信我断你稿费）

某蝉：额…我承认我最近是有一点穷啦，一点点，真的只有一点点…

剑纹：居然被我蒙对了……

某蝉：哈？蒙的？那个…其实，我并不看重稿费什么的，稿费什么的最讨厌了。

剑纹：呵呵……那我私吞了，谢了哈。

某蝉：这……禽兽……

若是老PG饭或者狸猫饭的话，相信看到这个标题会觉得似曾相识吧。没错，这正是狸猫同学69期文章标题。那是本蝉第一次读到他的文章，又正好最近Fate出了剧场版，于是本蝉决定，以此为标题，以告慰狸猫在天之灵，顺带偷个小懒....啊不，是给自己设计一个有纪念意义的话题，正如第一次见到狸猫的文章一样，若本蝉的文章也能带给你等一丝不一样的感动，本蝉也会十分开心的。

相信对于Fate这款游戏，大家都耳熟能详了吧？作为TYPE-MOON的大作，可谓是名声响彻了ACG世界。作为一名死宅，若没看或过玩过Fate，那汝也算枉活一场了。

原本作为传统Galgame，Fate的卖点应是其中的18X情节。可谁知，蘑菇童鞋的脚本抢了原本的重头戏，导致众多HCG画师掩面泪奔（可以理解为抢人饭碗吗）。Fate讲述的三条主线故事，分别为：Fate线（Saber线），UBW线（Areher或远坂凛线）和HF线（樱线）。三条线路之中，卫宫分别推到了三位漂亮妹子......望着三位纯情少女落入士郎手中，不禁让人发出“他有把妹御手附身？”的疑惑。同时，也令他在“人渣诚”之前被授予了“人肉推土机”的称号（当然，比起《日在学校》中的“人气”主角伊藤诚他还是差了些）。同时也以其名号挑明了“卫宫是狼”这一真理（印证了一句中文古话：青出于蓝而胜于蓝，再次表示对人渣诚的深切鄙视......好吧，扯远了。）

2008年Fate的主线Fate线被动画化。顿时，这部作品的人气伴随着死宅口袋中白花花的银子外流而登上了顶点。而大部分国内的宅男腐女也正是从这时开始，知道了Fate的大名，并在TV版最后Saber消失之后，洒下了大把大把的眼泪。

原本以为动画完结，Fate的骗钱之旅应该告一段落。可谁知两年之后，TYBE终究没有放弃这一棵摇钱树。于是......Fate剧场版诞生了。（作为忠实Fate控的某蝉顿时看着钱包内牛满面。）

与TV版不同，这次的剧场版叙述了Fate游戏的另一条主线——UBW线，也就是大家俗称的Archer线或远坂线了。主要是主角卫宫士郎与未来士狼（红A）之间的恋情，啊不，是纠结的感情。具体汝等自行想想。但是Fate女主角Saber在这一线中可谓是各种各样的酱油（据小道消息说，某制作工房于剧场版发售时被众多宅男手拿板砖冲砸，原因不明......），然而远坂与某狼相亲相爱却也勉强抚慰了大家受伤的心灵。至于后

果，就是红A吃醋一路追杀某狼，最后竟不惜用凛做人质要求单挑。

主角光环加持下的某狼自然没有惧怕什么，毅然接受了挑战。而正当红A与卫宫士狼打的正欢时，突然醒悟，“自己跟自己较什么劲，哪个上了远坂不都是自己占便宜么”的时候，却被“自己”一刀捅死，而且不知从哪里冒出来的金A还来了一个雪上加霜，大把大把的“金子”洒落而下，把红A“插”得千疮百孔（这个引号干啥用的……）。不过主角就是主角，另一个时空的主角，也毅然享有主角光环加持。在最后，为了自己的女人和男人（大雾），红A原地复活且能力翻倍，先用无数的剑（箭）雨救下了远坂，又一个帅气的射击救下了自己的男人士郎（特大雾），并在山谷用一副类似“市丸银”的猫脸告别了自己的男人和女人（弥天大雾）。

至于另一位Archer阶职“金A”则从秒掉B叔之后一路便当，最后在大战中被“因为和女主角合体后实力大增，且因与另一个自己合体后获取新技能”的男主角打成重度残废，并被红A一箭射死。在众多腐女的惊叫声之中，这位即便长相也是“王”级别的帅哥，因威胁到了男主角的后宫阵容，而被毫无犹豫的做掉了。一代英雄王就这么消失在了我们的视野之中，而Saber党们长长的舒了一口气。

原以为终于可以获得士郎心中红A在最后一刻发现了一个让人无法接受的真相，“无论自己怎么努力，最后还是会消失，只是成全了自己的老婆和另一个自己”在多重精神打击之下，又因为身体多处负伤，我们伟大的Archer同学终于精神失常，大笑不止，然后消失在了清晨的阳光之中（剑纹：这个……精神失常……人家明显是微笑好吧）。只剩下某只狼嘴角露着意味深长的笑容，和某红衣恶魔女长相厮守去了。从红A，某狼和凛3人的三角关系之中，我们不难看出了原著的糟糕程度（不愧是原18X游戏……）

虽然一个多小时的剧情，完全不能表现出蘑菇工学脚本的精髓，但是因为画面上的飞跃，也勉强可以给玩过原著的Fate饭们一丝安慰了。至于没有玩过原著的，反正不是纯正Fate饭，也不会太在意什么的……红A和某狼的城堡大战，可谓经典，在无限剑制的背景之下，两只狼手握利剑对嗦，也可以理解为对砍，一只实力超群另一只信春哥原地复活。每次碰砍，制作方多可谓是下足了本钱，虽然一个多小时的剧情因过度压缩而显得狗血无力（士郎：狗血什么狗血，狗血惹你啦……蝉：我忘了狼与狗是近亲，抱歉……），但是看在制作方在画面上下足了本钱的份上，大家对其也就一笑置之算了吧（重宅：没有看到凛被推倒，怎么算）。当然想看推系的宅男们，汝等还是回家对着PC的Fate【哔——】吧。

即便对FATE这部作品有着无限的热爱，即便对这次的剧场版各种期待，可是当我们真正静静地坐在电脑前才会发现，无论我们怎么去品味着剧剧场版中的点点滴滴，却总也找不到当初看Fate时的点点感动。无论我怎么感慨画面的精湛与打斗场面的恢弘，却发现心总是停在那里，再也没有当初那种心惊胆战，甚至会因为一个正面的碰撞而叫出声来，会因一个离别而流下眼泪的情感。

记得有位漫友问我，难道这是对一部动漫没有了热情的变现么？当时我也没有回答，因为我的心中也有相同的疑问。如今从FATE游戏出世到汉化，从动画化到今天的剧场版。FATE这部作品伴随我们走过了多少个岁月，从2004年到2005年，再由2008年到刚刚过去的2010。即便有着那个疑问，相信，随着这么长时间的打磨，心中也应当有了一个明确的答案吧。“即便没有了当初的那一份感动，我们，不是依然期待，关心它的每一个动态么？即便没有了当时那份心情，我们，不是依然立在Fate左右，没有舍弃那份由时间造就而成的感情呢？这一切，应该也可以说明太多太多问题了吧。

喜爱一部作品，并非就是一定要天天看着动画，嘴边天天叨念着。往往正与此相反，有些事，不必过于张扬。有时只需一句话，一个关注便可代表一份感情，甚至只需一句无声的祝福，或是一直静静地陪在她身边。正如Saber的消失一样，一份情感铭记在心中，无论怎样，你与我走过的这段时光，我都不会忘记。不在乎天长地久，只在乎曾经推倒，大概就是这个道理吧。（剑纹：什么奇怪的东西混进去了……）

在英格兰的号角声中，骑士王的小船驶入了雾霭之中，在满是刀剑的山谷之上，红衣骑士找到了自己的救赎；而在一席紫色长发的背后，蛇发与石眼，也找到了自己的归宿。一切都是演的如此美啊，却又如此令人心酸。

但是，请你擦干眼角的泪。
因为，FATE的故事没有终点。
因为，命运之夜——未了之歌。

文/不完整的Archer

NEW PG Bar

新迷意见箱

近期回函整理
大家的反馈
抽奖活动

掌机用途调查

1位 听歌、看电子书，看视频等

多媒体占了极大比例，即便常玩游戏，也不影响使用这些功能。

2位 民间自制软件的使用

自制软件种类很多，不少人喜欢找一些新鲜的软件尝鲜。

3位 学习和辅助学习功能

使用一些另类软件学习知识，或者哄小孩。

4位 玩破解，刷系统，测试

关注系统破解，刷系统、测试烧录卡，很有成就感。

5位 看时间……

用掌机看时间，意思是把掌机当表用。明显体积大了点……

大家都在玩什么主机

1位 PSP ……………58%
2位 NDS……………38%
3位 iPhone和其他…4%

*根据来信统计，个人多选者将选项分开单独统计。

希望以后看到哪方面的内容

●恢复高手竞技场吧。（19岁，男，J.K.）
●《世界传说：光明神话2》《世界传说：光明神话3》的攻略。（16岁，男，吴狄霖）
●多介绍PSP方面内容。（10岁，男，李博唯）
●娱乐、指导。（33岁，男，周海鹰）
●问答栏目。（17岁，男，邱逸）
●国内有哪些途径可以买到正版卡带。（17岁，男，袁子豪）
●MHP3的内容。（22岁，男，钟亮）
●怀旧吧，从Game&Watch开始。（16岁，男，张全海）
●3DS。（27岁，男，李树双）
●3DS。（16岁，男，周昱杰）

本期奖品



本期回函抽奖奖品，AK2i烧录卡两张。下期截稿前将从来信的回函卡中随机抽取两个名额。重在参与，礼轻情意重。

*在此感谢AK厂商提供奖品！

上期获奖名单

湖北武汉	袁世庭
上海市	周海鹰

*奖品为坚果iPad多用途保护套。

Question 对小编的话和意见

从本期开始，大家对小编的话和意见，我们会筛选一些放在这里。因为平时总是翻阅每封信件不太现实，放在杂志上就可以时常提醒我们，以为鞭策。如果你有什么想法和意见，哪怕只是吐槽，就给我们来信吧。我们需要你的声音。

●能不能在光盘里装一些PSP的游戏的ISO？（14岁，男，朱子璐）

●狸猫很诡异，所以请务必扯回来，话说偶尔来点特辑吧，象过节之类的，希望杂志能多元化一点，不过不用急慢慢来，希望NPG越来越好，然后表示求口袋姐姐的联系方式，嘿嘿。（zf58741）

●希望有更多全新的内容，PSP软件等。祝你们越办越好。（16岁，吴狄霖）

●10月时我在无意间找到06年买的1、2月合刊，以前读只是看图，觉得没意思，但长大了再读，读出了乐趣，开始了买《掌机迷》的生涯，每次读都会有新的发现，就像前天做的阅读《常读常新》名字有些记不清。总而言之，希望新迷越办越好，重回巅峰。（15岁，男，侯尧）

●祝新年快乐！（19岁，男，李宏名）

●小编给读者回张明信片，比送礼品更能拉近大家的距离，你说是吗？（23岁，男，房宽京）

●希望新迷2011年能够保证稳定的上市时间，这样对大家买杂志会很有帮助，总往报摊跑，老板好像都不耐烦，而且太麻烦了。（Sting）

嘛，过年了，给大家个惊喜。从未主持过编读的口袋竟然冒出来了，大家别丢番茄和菜叶哦……就像许多读者写的那样，说是“第一次”给我们写信，口袋也是“第一次”主持编读栏目，可以说是充分理解大家那种“兴奋而又紧张”的心情吧？请大家多多捧场，这样下次也好有面子出来露露脸囧 本期主持/口袋

嗯……真的是第一次给PG写信呢……随便点就好，不要太介意~

这期NPG很让我喜欢啊，Vol.135，终于回归了……那提一些建议吧！

恩，先是边角栏，看上去有点乱，如果加个分隔线把读者的话和资料分开就更好了……

然后是底版，在攻略的部分文字的背景希望用和那个游戏有关的图片，弄淡后做底版，大概就是这样的……

还有PG Bar，也是希望有一个主题，比如一个游戏题材的封面，那PG Bar了的栏头就用那个主题，加上相关的背景——白底黑字真的有点单调啊……

最后是封面，因为大多数读者收书都是立着的，而边（指印着“掌机迷2010年12月号”的这个侧边）上没有印其他的，找书时有点不方便，所以希望能在侧边上印上期数，并印上主要内容，这样找书就不用拿出来看封面了……

说完建议，那就聊点杂的吧！

和PG的读者一样，我从看翔武那时的PG就希望以后到PG当小编，还和KOOTHLES开玩笑说找不到工作就一起去……但初中都没毕业，PG倒下了……失望了很久……而在掌吧看到PG复活的消息，就一直等，终于看见NPG了，当时还居然认为PG是原来小编们做的……那本合刊看了好几遍啊……很喜欢的！渐渐地了解了一些实际上的情况（果然是知道得越少越幸福……）所以也明白了……就支持NPG吧，这期，NPG终于印上了135，将老PG延续了下去，小编们，这会责任更大了啊，加油！我会一直买的（只有第3月号没买……你懂的……我母亲管我很严格，那本PG带回家的话不知道PG或是我能否都没事……）

顺便高中好像拉开人的距离了……和南蛮K只隔了六个班，却都很少见面，见面了也只是打个招呼就没有了……

高中真的改变了很多，初中时候总想玩游戏但没机会，现在可以了却又不想玩了……不知道小编们的高中是怎么过的……介绍一下吧！

恩既然提到了南蛮K，那我也打个广告吧，掌机迷吧欢迎你！剑纹也在，顺便，进去以后避开星痕的念力射线……否则他会教坏你……koothles就是一个很好的例子（笑）

嘛就先这些吧！下次继续！祝福什么的……恩平安夜+圣诞节+元旦快乐啊！（指不定这邮局什么时候送到……）

(ArcadiA_ゼro)【“这次是为湿的完全体（误）”……ArcadiA_Zero和ゼro的结合，ゼro又是ゼロ和Zero的结合……】

下次一定要寄一封华丽的回函！

字不好，抱歉啦……

顺便，口袋叫杨娟，没错吧？

PG■先说一句：错！口袋不叫杨娟......如果叫杨娟这么好听的名字的话，我早就去烧高香了......为什么呢？因为我名字被父母取得超奇怪的，哈哈哈......A-ro在杂志人性化排版上面还真是参悟得有水平呀，看得口袋是连连颔首，刚看完这信就跑去找主编商量改版事宜了，结果人家主编大人该改的都已经改好了，也就是说，先知先觉？你俩是不是提前商量好了啊！说起当小编啊，其实口袋也有类似的经历哦，小时候看电软就超想去当小编，读大学时也付出了很多辛苦的汗水，结果现在美梦成真了，把自己最喜欢的游戏当做职业还是很开心的。至于高中嘛......自习时偷偷看电击杂志是常事了，不过也要好好学习才行，祝春节快乐——估计你看到这东西的时候已经开始放鞭炮了？

各位小编：

上课偷着写信，没办法士校的生活就是这样。得最早买PG的时候是05年，高三的时候，那时常见的几种游戏杂志是《SP》《电软》和PG，没有如今那么多，也不知道还有当年的老编没有，反正当年的PG与NPG差别还是很大的，NPG的感觉像是月度的《SP》，且内容不是很充实。不过光盘还是很有特色的，汉化游戏多，视频也没有过多的解说，但我还是希望增加一点新游戏的比例，汉化游戏大多数大家已在汉化前通关过了，作为一名新读者（NPG确实只买了一本），提的上述建议有些唐突，各小编勿怪，但作为PG的老读者我还是希望PG可以做大做强。老PG给我的记忆是无法磨灭的，最后祝各小编工作顺利，NPG越办越好。

（钟亮）

PG■这......因为口袋没看过老PG......（话还没说完就被众小编摁倒）......哈哈，惭愧惭愧，口袋以前基本只看日刊，就没怎么看过别的，不过这位朋友的来信里面充满了对杂志的信任与诚意，口袋看得感动不已，为什么呢？看看，5、6年前高三，那现在如果不是硕士生在读，就是已经工作个一两年啦，同样是大龄女青年的口袋表示，钟哥是个好

读编交流

同志！谢谢你的建议，其实我也喜欢看新游戏的，每次拿了杂志先看新闻和前瞻，然后才看专题和编读，最后看攻略和广告，我们可以握一下爪了！也祝你工作学习顺利，在新的一年里要和杂志一起与时俱进哦，加油。

亲爱的小编们：

平生第一次写信就是给你们的，连老PG都无此等荣幸，要不把我放出来那就太对不起我了，嘿嘿~第一次写信有些紧张，可也很激动呢。

现在高三了，好枯燥啊，一天到晚重复同样的生活，都快能和植物大战了。游戏现在也玩的少了，当然，并不主要是因为学习，而是游戏机不好玩了…囧…

小学时超羡慕别人的GB、GBA，初中时果断买了个SP，偷偷的，玩到初三毕业卖给同学了。上了高中后太无聊了，就盘算再买个游戏机。那时不懂，只听过PSP和NDS，PSP玩过，但NDS连看都没看过，但觉得PSP玩的人太多了，便买了NDSL，还是偷偷的，果然没让我失望，好玩！后来通过我的怂恿和实物诱惑，同桌也买了个，只不过没玩到一个月就被收了，沦为笑柄……

对了，听说会有新小编来，期待~不知我以后能不能来NPG当小编呢，我五官端正，四肢健全，熟练使用小学算术，帮NPG数钱绰绰有余啊。^^~

回函卡我还是夹在信封中了。为什么？难道你们不知道另外寄要多贴邮票吗？真是不拿钱当钱，看来是要我帮你们管账了。还有这期iPad包我用不上，你们想送就送我点别的吧，比如触控笔（我已经掉了个了，现在还不方便买……）

下面就是我的宝贝NDSL了，L和R键在我的摧残下双阵亡，恳求告诉我该如何去修，感恩戴德。还有就是我是DSTT烧录卡，平时时间少，不好更新内核，况且也很难找，所以好多游戏玩不了（雷顿教授啊，幽灵欺诈啊……）所以跪求最新TT内核，发我QQ邮箱里，拜托！拜托！

最后祝NPG像冬天的火锅一样火。此后我有儿子让他也买PG。（希望能告知下下期PG发售时间，等待真的很痛苦）

PS：还有YS内核，被我弄坏了……都不能用了

（袁子豪）

PG■赞哦，说句心里话，买NDSL是个明智的选择——口袋还是比较喜欢玩NDSL的，当然PSP也喜欢啦，只是NDSL上很多游戏对口袋来说比较有吸引力！说起高中的时候，我同桌也曾经怂恿我买个GB，结果我因为没钱买不起，于是他竟然又买了一个，就为了两人联机玩口袋妖怪！只不过没玩到一个月就被没收了一台，同时被没收的还有我带来的杂志。当晚，老师找我俩谈话：你俩还真是绝配啊，一个带游戏机来，一个带攻略来……（训了半小时之后，老师转向我同桌）……我问你，这个宠物怎么弄出来的？（我就无语，老师边看攻略杂志边玩口袋妖怪，而且还卡关了，还找学生问，太有才了）至于LR键应该是接触不良，如果你没什么电子电路维修经验的话，最好还是拿去店里修吧，否则阵亡的不一定就只是这两个键了囧

真是感人啊，书上居然印上了"Vol.135"。去年最后一期全是攻略的"Vol.125"还在书柜中沉睡呢，跑了10多趟书屋值了，是谁提出的这个主意呢表扬一下哈

恩，经过我的考证，现在翔武是在"she"这本杂志中化名"夹心"专攻热血动漫，说起来他说过他在盟区叫"夹心"，没错吧，呵呵。

不要再躲藏了，我们都想知道"6月消失之谜"。经过一年的发展，新迷已经成型了，去年的伤痛就算平息了，加油吧，永远支持你们。

PS：我同学有个NDS要卖，iDSL中国龙，保修已丢，充电器完好，轴断，笔丢，左声道无声，上屏有时很虚，下屏膜烂了（破了一层），L不好使……表面有多处破损，磨损，貌似很杯具？他希望多卖一点，300块？我觉得修一下再买比较好，给出个主意吧，谢谢！

（暴走兔）

PG■似乎135这个数字很吉利啊，上期是读者"叛逆的鲁鲁修"提出编号的，以后拿这个数去买彩票吧，嘻嘻……说起6月号消失之谜，这可是我们杂志的十大怪谈之一啊，事情是这样的：时值5.1黄金周过后，某天夜里的杂志社。只见众小编正在奋笔疾书，加紧制作6月号的杂志。突然，停电了……随即主编大人的手机似乎收到了一条短信，信上显示一堆奇怪的乱码，他当时也没在意，就叫众人收拾东西下班了。谁知道第二天下班的时候，大家听说隔壁同样是某杂志的公司出事了，说是昨天半夜停电的时候有人收到一条全是乱码的短信，结果那人今天一整天也没出现，刚才就打电话过来说住院了，超诡异一把的！于是主编果断决定：不加班了，全都回家！第三天，当大家来到办公室的时候，发现前几天整理的资料，排好的版面全都没有了，硬盘恢复也不行，三个人的移动存储设备全都丢失数据，只剩下几张美工手绘的草稿……于是6月号的杂志就这么夭折了，被众小编传为编辑部十大怪谈之一。PS：你同学太狠了，那么拉风的中国龙版IDSL能玩成这个惨象也算是强者了……还是稍微修一下再卖吧，卖相很重要的。

Editor's Voice

~小编之页~

硬核

PSP6.20破了以后，N个朋友开始找我帮忙买PSP，有一朋友还买了个《刀魂》的限定版，但是他根本不打算玩刀魂，所以我说UMD盘先借我玩几天。没想到放到机器里玩了几盘，就感觉玩不下去了。游戏对我来说太难，3D格斗什么的我是真不行，结果当天就跟机器一起给朋友寄走了。还有一朋友，儿子都会往电脑机箱里尿尿了，居然天天跟我在QQ上聊《皇骑2 命运之轮》，真赞！当然他也只能是睡前玩上一小会儿，年轻时那种一玩一整天的情况已经不复存在。还有，以前在某论坛里认识的一群玩MH的人，北京的几个说好等MHP3发售后就一起出来联机，结果发售后都没动静了，大概都是各种事情忙吧。其实像编辑部这里上班就是打游戏的几位，也没多少机会能联机。

这大过年的就不说这些了，最后祝大家在兔年里学业有成，事业有成，过完年大家都能捡到钱买3DS，或者直接捡到3DS，省事。



口袋

快过年了，一到这个时候就开始想家……也不是因为别的，只是因为想吃东北菜了！前几天逛淘宝，发现很多诡异的东北特产食品店，除了沈阳不老林花生牛奶糖之外，还有哈尔滨红肠、酸菜、大酱、锦州小菜和粘豆包等等，最离谱的是有家店还卖真空包装的烤鸡架！于是口袋禁不住诱惑，买了一大堆吃的……很多都是半成品，这下不怕半夜饿肚子了。

说起过年呢，除了好吃的之外还有很多好玩的，口袋小时候最喜欢玩的就是烟花炮竹，因为生长在极冷的东北地区，每逢过年的时候地面上都有尺把厚的积雪，同伴们都穿着棉衣鞋。只见口袋妹子头上顶着两个小巧辫，身穿蓝布花棉袄，腰间别着8支闪光雷（一种喷发式焰火，威力惊人），左手拿着一块ZIPPO煤油打火机，手臂上还装备了一顶竹筐盖做的盾牌，威风凛凛地矗立在院子中央，无人敢上前挑衅……如此良久，只听背后响起洪亮的训斥声："小兔崽子，你又偷邻居家装橘子的筐盖！看我怎么收拾你！"

嘛……是口袋娘来了，于是就杯具了……（主编大人：以下画面含有大量暴力内容，经审核未通过，已删减）……



剑纹

我喜欢过年主要是因为放鞭炮。我7岁那年搬到天津静海县一农场，住的是平房，过年随便放鞭炮。白雪盖在周围的菜园和农田，空中飘着炮药味，四周冷不丁几声鞭炮响，年味比较足。我那时经常放两种，一种小红鞭，叫大地红；后来胆大了，放大白杆。小孩没钱，舍不得一下全放，而且整挂放也不好玩。不如拆开，一个一个散着来。大地红那种低等级的鞭炮拿着放，用香杆点燃，看快炸到手了扔出去。特别帅。就算鞭炮芯着得快，不小心炸到手比较疼，但不会出事。大白杆不能拿着放，太粗太危险，比较好的玩法是插在有创意的地方点，比如雪地里、厕所的屎里（俗称"粪"发图"墙"）。

我小时候被大白杆炸到过一次，拇指和食指失去了知觉，很长时间后才好。当时小，没感觉害怕，而且那时候没游戏机玩，也不怕炸坏手指没得玩。长大一些敢放二踢脚了，好朋友老超把别人送他爸的偷出来几根，我们爬进废弃的车间大院，把二踢脚用砖头支着，调整角度斜着往车间厂房上打。炸瓦。

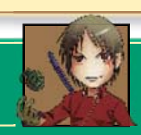
几年前朱港的游戏店还开着，有一次我去他那里玩碰到个熟人。n年不见居然认了出来。他姓赵，小时候在农场他住我家前排。有一年过年放鞭炮杯具了，不知道从哪来了个二踢脚，还是钻天猴之类的，打在他的小弟弟上……农场的医疗环境不行，去了外地的医院治疗，回家后在家卧床养伤。这事动静不小，当时在农场三分场西区可是家喻户晓了。不过一般人只知道他被鞭炮炸伤，很少知道具体部位的。朱港说赵离婚了，幸好没有孩子。我猜很可能是小时候炸坏了……

高一下半学期我们搬回天津大港。当时住校，放寒假回家，见到从农场搬到新小区的人们，喜气洋洋，至今还记得回家路上碰到的每一个人。在开发区过年不如农场有野味。只有某一年赌博的人比较少，几个哥们拿着鞭炮说出去放，结果却变成了互相扔……F4的老大，衣服被烧了好几个洞；慌乱中老三眼镜掉了，不知道被谁踩碎。我们玩得很hi，但都比较惨，我手指被炸了一下，耳朵被鞭炮爆炸崩起的石子打了一个口。后来大家都有点后怕，都收敛了，以后再没这么玩过。

说两个我小时候的最爱玩法：第一个，地炮。在土地上挖一个坑，把炮药倒进去，上面压好土，引线拉出来。点。可能是炮，弄不好是花。第二个，定时炮。把普通鞭炮的引线绑在香的中间，点香，着到中间的时候就会自动点燃鞭炮。此物可以放在别人窗台附近，然后离开，躲到远处听响。

最近读：1Q84，三本终于断断续续看完鸟。

最近玩：MHP3、3rd Birthday



平射炮

最近时间少点得可怜，就连在这里发泄一下的体力都没有了。好在上面的剑编帮忙撑地方，好让我多休息一会儿。话说最近玩MHP3都是利用厕所时间，MD我的时间都到哪去了.....



结云村 INTRODUCTION

村攻略

猎人们的基地，这里有各种设施，有家，有农场，有训练所，而代表建筑为烟雾缭绕的集会浴场。熟悉结云村是当好猎人的第一步工作。

结云村全貌介绍

结云村以标志性建筑“集会浴场”为中心，村内拥有各种各样的设施。从各种不同的“商店”，到猎人居住的“家”，锻炼狩猎技能的“训练所”，以及最适合收集道具素材的“农场”，甚至还有各种不同的NPC。攻略开始首先带大家到结云村逛一逛，熟悉一下这些村内的设施吧。



↑头上冒出黄色的图标，表示有新的对话进行。

1 家



装备变更，或者是道具整理这些经常需要做的事情都可以在猎人的家里进行。除此之外，家里还有很多其他的功能。比如在游戏的最开始，回到家中能够找到所有12种初级武器，以及结云系列防具。



←在这里进入家，另一个入口在集会所。



→箱子里装有全套初级装备，在游戏最开始的时候好好利用吧。

结云村全貌



床

在床的下方按□键可以进行存档，此时猫猫们和小猪也会一起睡觉。想要退出游戏到主界面也要在这里进行。

书架

可以查看各种资料，也可以更改猎人的内衣、发型和面部特征。

物品箱

对道具进行整理、调和，更换装备等操作。注意只有家里的这个物品箱可以更换装备。

随行猫看板

可以对随行猫进行各种管理，跟农场的看板内容一样。

2 集会浴场

结云村里面最大的建筑。在这里可以利用PSP的通信机能进行最多4人的联机狩猎。当然，如果没有多人的条件，你也可以进入单人集会浴场进行单人游戏。



3 训练所

“初学者演习”可以学到最基本的狩猎知识，“集团训练”则是一些多人使用固定的装备来讨伐大型怪物的特殊任务。除了原有任务，可以通过网络下载新的“挑战任务”，进行不同感受的狩猎玩法。



←从素材的剥取到所有12种武器的使用方法，新人在这里也能很快熟悉游戏的基本。

4 杂货屋

回复药、磨刀石、铁镐、饮料……任务所需的基本道具都可以直接买到。随着游戏进度，这里还会增加新的贩卖品。所以每次任务前，最好确认自己携带的道具是否充足，不够就来这里补充。



↑弩和弓所使用的弹药这里也可以购买到，记得经常来看看。

5 武器屋

贩卖武器和防具的设施，这里可以直接用钱买到制作好的武器和防具，但是比较初级。在游戏初期阶段很有用，可以常来看看，后期就没什么用了。这里跟杂货屋一样，随着游戏的进展会增加新的装备。



↑推荐合金系列防具，生产的话需要很多矿石，不如直接这里买。

6 加工屋

负责武器和防具的生产、强化的设施，也可以生产装饰品，进行装饰品的安装和拆下。生产需要对应的素材和一定量的金钱。随着你获得的素材种类增加，这里也会出现新的装备。常来看看吧。



←生产和加工时不足的素材会使用灰色表示，有针对性的收集吧。

7 随行猫武器屋

负责制作随行猫装备的设施。跟猎人们的装备不一样，随行猫的装备需要“角料”（日文名为端材）来制作。在生产和强化猎人装备的时候就能获得对应的角料。随行猫的装备也无法升级。



←角料也可以使用素材直接兑换，素材有剩余的情况下就方便了。

8 结云农场

农场是收集素材的好地方。在这里，捕昆虫、采矿石、种庄稼等等都能获得不同的素材，收集效率很高。去一次农场获取素材的次数有限，但是一次任务成功后再去农场就又可以收集了。建议常去！



←农场也有多种大型设施，需要跟随行猫们配合协力使用，十分有趣。

9 农场管理人

管理结云农场的NPC角色。你只需要给他一定量的“结云点”，他就能帮你扩展农场的各项设施。结云点可以通过完成任务，交纳兑换用的“精算道具”获得，也可以在训练所集团训练后获得。



←使用结云点还能跟他交换各种武具玉和装饰品的材料，非常方便。

10 村长（任务）

跟村长对话，能够接受各种村任务。当完成一个等级内所有的关键任务之后，就会出现通往下一级的紧急任务，完成之后就可以挑战更高一级的任务。村任务的难度从★1到★6，难度逐渐提升。



↑任务分为“采集”、“讨伐”、“狩猎”等类型，其目标也不同。

11 猫婆婆

随行猫和猎人之间的纽带，在她这里可以雇佣到各种随行猫，还可以跟她指定随行猫的某种特性，这样下一次去找她时，所有的猫就都会符合你想要的那种特性了。另外特典和下载内容也在她这里开启。



↑随行猫雇佣后可以改一次名字，正式雇佣后他就会一直跟着你了。

12 行商人

经常在村任务出发口出现的行商，他贩卖从各地收集过来的道具。不同的时间（每次任务后），道具也会不同。有时还会半价销售。这里能买到杂货屋没有的道具，有的时候能买到相当有用的东西。



←一旦碰到半价的时候就赶紧多买一些常用的道具留着备用吧。

技巧 使用“选择目的地”菜单快速移动

在家里、集会浴场、结云农场、训练所这些地方外出的时候可以按△键调出菜单，直接选择进入其他设施，省去了自己在村内移动的时间，能更快速的到达目的地。



←在出口处按△键弹出菜单，然后选择目的地就可以了。

结云村贩卖品列表

杂货屋的贩卖品

中文名	日文名	价格	贩卖时间
药草	薬草	20	最初
回复药	回復薬	66	最初
解毒药	解毒薬	60	最初
磨刀石	砥石	80	最初
解暑药	クーラードリンク	300	最初
御寒药	ホットドリンク	250	最初
破铁镐	ボロピッケル	60	最初
铁镐	ピッケル	160	最初
钢镐	ピッケルグレート	240	村★6紧急出现后
破虫网	ボロ虫あみ	30	最初
虫网	虫あみ	80	最初
优质虫网	虫あみグレート	120	村★6紧急出现后
蚯蚓鱼饵	釣りミミズ	20	最初
小桶	小タル	80	最初
大桶	大タル	210	最初
小桶炸弹	小タル爆弾	156	最初
大桶炸弹	大タル爆弾	518	最初
陷阱工具	トラップツール	200	最初
捕获用麻醉药	捕獲用麻酔薬	150	最初
回旋镖	ブーメラン	150	最初
望远镜	双眼鏡	50	最初
角笛	角笛	480	最初
烤肉架	肉焼きセット	560	最初
空心果	カラの実	2	最初
LV1通常弹	LV1 通常弾	1	最初
LV2通常弹	LV2 通常弾	3	最初
LV3通常弹	LV3 通常弾	5	村★4紧急完成后
LV1贯通弹	LV1 貫通弾	12	最初
LV2贯通弹	LV2 貫通弾	16	村★5紧急完成后
LV1散弹	LV1 散弾	12	最初
LV2散弹	LV2 散弾	18	村★4紧急完成后
LV1撤甲榴弹	LV1 徹甲榴弾	41	最初
LV1扩散弹	LV1 拡散弾	38	最初
火炎弹	火炎弾	20	最初
水冷弹	水冷弾	20	最初
电击弹	電撃弾	20	最初
冰结弹	氷結弾	20	最初
斩裂弹	斬裂弾	30	村★4紧急完成后
LV1毒弹	LV1 毒弾	17	最初
LV1麻痹弹	LV1 麻痺弾	26	最初
LV1睡眠弹	LV1 睡眠弾	17	最初
LV1减气弹	LV1 減気弾	25	最初
LV1回复弹	LV1 回復弾	8	最初
LV2回复弹	LV2 回復弾	15	村★6紧急出现后
空瓶	空きビン	5	最初
强击瓶	強撃ビン	32	最初
接击瓶	接撃ビン	27	最初
毒瓶	毒ビン	17	最初
麻痹瓶	麻痺ビン	26	最初
睡眠瓶	睡眠ビン	17	最初
灭气瓶	減気ビン	19	最初
染色瓶	ペイントビン	20	最初
力之护符	力の護符	36000	村★4紧急完成后
守之护符	守りの護符	24000	村★4紧急完成后
调和书①入门篇	調合書①入門編	1000	最初
调和书②入门篇	調合書②初級編	2000	最初
调和书③入门篇	調合書③中級編	2000	村★4紧急完成后
调和书④入门篇	調合書④上級編	10000	村★5紧急完成后
调和书⑤入门篇	調合書⑤達人編	15000	村★6紧急出现后
收纳上手•技之书	収納上手・技の書	3000	村★4紧急完成后

中文名	日文名	价格	贩卖时间
兽人种之书	獣人種の書	100	最初
甲虫种之书	甲虫種の書	100	最初
鱼龙种之书	魚竜種の書	100	最初
草食种之书	草食種の書	100	最初
鸟龙种之书【上卷】	鳥竜種の書【上巻】	200	最初
牙兽种之书	牙獣種の書	200	最初
兽龙种之书【上卷】	獣竜種の書【上巻】	300	最初
尾槌龙之书	ドボルベルクの書	200	村★5紧急完成后
海龙种之书【上卷】	海竜種の書【上巻】	300	最初
潜口龙之书	ハプルボッカの書	200	村★4紧急完成后
飞龙种之书【上卷】	飛竜種の書【上巻】	300	最初
雷狼龙之书	ジンオウガの書	200	村★4紧急完成后
峰山龙之书	ジエン・モーランの書	500	村★6紧急出现后

POINT

行商人贩卖的物品分为以下四组，每次任务后会随机改变。

行商人贩卖品・通常①

中文名	日文名	价格
解毒草	げどく草	20
睡眠草	ネムリ草	50
火药草	火薬草	44
冰霜草	霜ふり草	64
粘着草	ネンチャク草	24
木天蓼	マタタビ	14
常青藤	ツタの葉	75
仙人掌的话	サボテンの花	100
爆裂核桃	はじけクルミ	82
针果	ハリの実	22
染色果	ペイントの実	60
扩散果	カクサンの実	120
天元果	ツラヌキの実	40
怪力之种	怪力の種	280
忍耐之种	忍耐の種	220
赤之种	赤の種	10
绿之种	緑の種	10
蓝蘑菇	アオキノコ	24
硝化蘑菇	ニトロダケ	60
毒蘑菇	毒テングダケ	75
麻痹蘑菇	マヒダケ	150
泄气蘑菇	クタビレタケ	90
曼陀罗	マンドラゴラ	400
眠鱼	眠魚	90
扩散凸眼金鱼	カクサンデメキン	300
爆裂龙鱼	ハレツアロワナ	90
贪吃金枪鱼	バクレツアロワナ	270
磨刀鱼	キレアジ	135
针金枪鱼	ハリマグロ	190
爆裂沙丁鱼	はじけイワシ	38
暴怒沙丁鱼	シンドイワシ	140
千里眼之药	千里眼の薬	300
回家弹	モドリ玉	300
发射桶炸弹	打上げタル爆弾	180

行商人贩卖品・通常②

中文名	日文名	价格
解毒草	げどく草	20
火药草	火薬草	44
粘着草	ネンチャク草	24
木天蓼	マタタビ	14
赤之种	赤の種	10
绿之种	緑の種	10
苍蝇鱼饵	釣りフィーバエ	30
不死虫	不死虫	420
荣养剂	栄養剤	760
汉方药	漢方薬	250
增强剂	増強剤	480
千里眼之药	千里眼の薬	300
肥料弹	こやし玉	160
回家弹	モドリ玉	300
爆药	爆薬	222
素材玉	素材玉	150
毒生肉	毒生肉	188
麻痹生肉	シビレ生肉	300
催眠生肉	眠り生肉	315
空心骨	カラ骨	30
龙骨【小】	竜骨【小】	100
龙牙	竜の牙	58
龙爪	竜の爪	180
鸟龙种的牙	鳥竜種の牙	80
飞甲虫的麻痹针	飛甲虫の麻痺針	80
毒狗龙的毒牙	フロギィの毒牙	50
灭龙弹	滅龍弾	100

行商人贩卖品・特卖（半价）①

中文名	日文名	价格
中文名	日文名	价格
药草	薬草	10
睡眠草	ネムリ草	25
解毒草	げどく草	10
火药草	火薬草	22
冰霜草	霜ふり草	32
粘着草	ネンチャク草	12
木天蓼	マタタビ	7
辣椒	トウガラシ	22
爆裂核桃	はじけクルミ	41
针果	ハリの実	11
扩散果	カクサンの実	60
天元果	ツラヌキの実	20
赤之种	赤の種	5
绿之种	緑の種	5
泄气蘑菇	クタビレタケ	45
磨刀鱼	キレアジ	67
针金枪鱼	ハリマグロ	95
爆裂沙丁鱼	はじけイワシ	19
蚯蚓鱼饵	釣りミミズ	10
幼青虫	イレグイモムシ	15
引信蚂蚱	ポンバッタ	30
土蜂幼虫	ツチハチノコ	150
千里眼之药	千里眼の薬	150
回家弹	モドリ玉	150

中文名	日文名	价格
小桶	小タル	40
大桶	大タル	105
鸟龙种的牙	鳥竜種の牙	40
飞甲虫的麻痹针	飛甲虫の麻痺針	40
毒狗龙的毒牙	フロギィの毒牙	25

行商人贩卖品・特卖（半价）②

中文名	日文名	价格
药草	薬草	10
解毒草	げどく草	10
火药草	火薬草	22
粘着草	ネンチャク草	12
木天蓼	マタタビ	7
赤之种	赤の種	5
绿之种	緑の種	5
千里眼之药	千里眼の薬	150
回家弹	モドリ玉	150
陷阱工具	トラップツール	100
小童炸弹	小タル爆弾	78
大桶炸弹	大タル爆弾	259
发射桶炸弹	打上げタル爆弾	90
破铁镐	ボロピッケル	30
铁镐	ピッケル	80
破虫网	ボロ虫あみ	15
虫网	虫あみ	40
磨刀石	砥石	40
角笛	角笛	240
望远镜	双眼鏡	25
毒生肉	毒生肉	94
麻痹生肉	シビレ生肉	150
催眠生肉	眠り生肉	157
空心骨	カラ骨	15
烤肉架	肉焼きセット	280

*本表格使用的是《怪物猎人终极狩猎》一书中的中日文对照表格。





↑除了半价，每当打死特定的怪，这个家伙还会给猎人特殊武器素材。真是个难得的好奸商啊。

武器屋的贩卖品



↑武器屋贩卖的种类很全，但质量……



→武器屋的防具也是村入门级别的水平，新人可以来看一下，之后还是自己造吧。

武器屋贩卖的武器列表

种类	中文名	价格	出现时间
大剑	结云大剑	1500	最初
	骨制大剑	4200	村★2紧急任务完成后
	破坏者之剑	3000	村★2紧急任务完成后
太刀	结云太刀	1500	最初
	骨刀【犬牙】	4200	村★2紧急任务完成后
	铁刀	3000	村★2紧急任务完成后
单手剑	结云柴刀	900	最初
	骨质小刀	2520	村★2紧急任务完成后
	猎人小刀	1800	村★2紧急任务完成后
双刀	结云双刀	1200	最初
	钢铁双刀	2400	村★2紧急任务完成后
	坚骨镰	3360	村★2紧急任务完成后
锤子	结云木锤	1500	最初
	战锤	3000	村★2紧急任务完成后
	锁骨	4200	村★2紧急任务完成后
狩猎笛	结云笛	1500	最初
	金属风笛	3000	村★2紧急任务完成后
长枪	结云枪	1500	最初
	护卫长枪	3000	村★2紧急任务完成后
	长角枪	4200	村★2紧急任务完成后
铳枪	结云铳枪	1500	最初
	骨铳枪	5700	村★2紧急任务完成后
剑斧	结云剑斧	1500	最初
	骨剑斧	3000	村★2紧急任务完成后
轻弩	结云弩	1800	最初
	十字弩	2100	村★2紧急任务完成后
重弩	结云重弩	1980	最初
	骨射手	2250	村★2紧急任务完成后
弓	结云弓	2070	最初
	猎引I	2310	村★2紧急任务完成后

武器屋贩卖的防具列表

种类	中文名	价格	出现时间
头部防具	结云斗笠	100	最初
	轻皮装头铠	100	最初
	锁子装面甲	100	最初
	猎人装头铠	900	村★2紧急任务完成后
	猎人装面甲	900	村★2紧急任务完成后
	骸骨装头铠	1300	村★2紧急任务完成后
	骸骨装面甲	1300	村★2紧急任务完成后
	合金头铠	1500	村★3紧急任务完成后
	合金面甲	1500	村★3紧急任务完成后
身体防具	结云衬袄	100	最初
	轻皮装铠甲	100	最初
	锁子装链甲	100	最初
	猎人装铠甲	900	村★2紧急任务完成后
	猎人装链甲	900	村★2紧急任务完成后
	洛克拉克衬衫	1100	村★2紧急任务完成后
	骸骨装铠甲	1300	村★2紧急任务完成后
	骸骨装链甲	1300	村★2紧急任务完成后
	合金铠甲	1500	村★3紧急任务完成后
	合金链甲	1500	村★3紧急任务完成后
腕部防具	结云笼手	100	最初
	轻皮装手套	100	最初
	锁子装手套	100	最初
	猎人装护手	900	村★2紧急任务完成后
	猎人装臂甲	900	村★2紧急任务完成后
	骸骨装护手	1300	村★2紧急任务完成后
	骸骨装臂甲	1300	村★2紧急任务完成后
	合金护手	1500	村★3紧急任务完成后
	合金臂甲	1500	村★3紧急任务完成后
腰部防具	结云腰带	100	最初
	轻皮装腰带	100	最初
	锁子装腰带	100	最初
	猎人装褶裙	900	村★2紧急任务完成后
	猎人装腰甲	900	村★2紧急任务完成后
	洛克拉克护腰	1100	村★2紧急任务完成后
	骸骨装褶裙	1300	村★2紧急任务完成后
	骸骨装腰甲	1300	村★2紧急任务完成后
	合金护腰	1500	村★3紧急任务完成后
	合金腰甲	1500	村★3紧急任务完成后
腿部防具	结云袴	100	最初
	轻皮装护腿	100	最初
	锁子装护膝	100	最初
	猎人装护腿	900	村★2紧急任务完成后
	猎人装护膝	900	村★2紧急任务完成后
	洛克拉克皮靴	1100	村★2紧急任务完成后
	骸骨装护腿	1300	村★2紧急任务完成后
	骸骨装护膝	1300	村★2紧急任务完成后
	合金护腿	1500	村★3紧急任务完成后
	合金护膝	1500	村★3紧急任务完成后



家设施

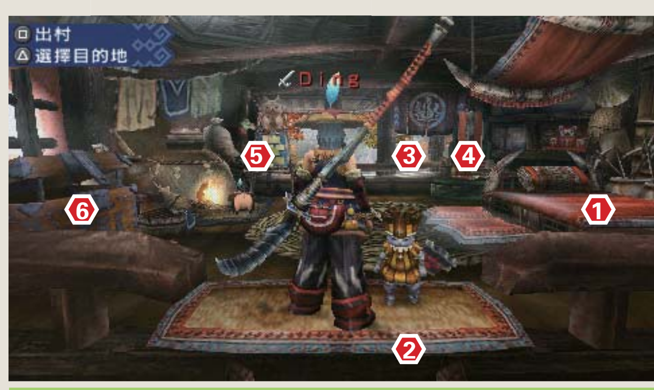
INTRODUCTION

自家设施

猎人在结云村的家，里面可以存档、更换武器和护具，看杂志学习基本狩猎知识，管理随行猫。另外还可以从这里直接去结云浴场。

家・设施解说

家是使用率非常高的场所。家中包括了这些设施：床、物品箱、书架和随行猫看板。床是存档的地方，当你打造出新的武器，或者搭配出一套相当给力的混装，就可以在这里存一下档，保存记录。虽然外面其他地方也有物品箱，但更换武器和道具功能只有家里的物品箱才有，毕竟在外面不适合脱衣服嘛。书架是查看资料的地方，而随行猫看板可以设置猫的各种信息。

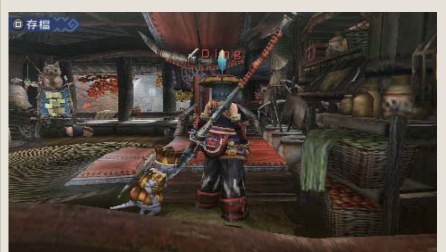


家的重要性

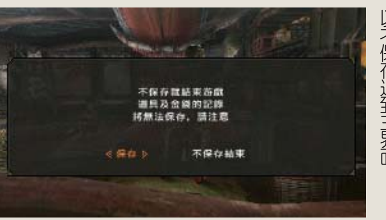
■只有家里的物品箱可以自由更改武器和护具。
■书架是游戏中唯一出现在家里的设施。

1 床（存档点）

游戏中完成任务会提示存档，除此之外，想保存记录就要到家中利用床来存档。想回到游戏的标题画面，也要从这里选择。



↑站在床的这个位置才能存档，站在左侧是不行的。



←在床边选择退出游戏，可以不保存退到主界面。

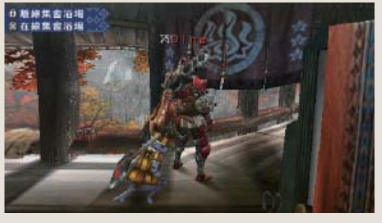
2 家门口

来到家的门口处，左上角出现按键提示“□出村，△选择目的地”，此时按□键可以来到村子里，按△键则会出现如图所示的提升。



←在家门口按△键出现菜单，选择目的地即可。

3 集会所入口



←家上方可以直接进入集会所，□键离线，X键在线。

4 书架

书架是查看资料的地方，有情报志和游戏影像可以随时欣赏。同时可以更改猎人的发型、内衣和面部特征这些细节。如果让小猪来到家里，可以在这里更改它的衣服。



① 情报志

情报志就是杂志，用文字作介绍，对游戏中的场地进行说明，还有猎人心得（任务和村庄知识），怪物情报，猫猫和工会等初级知识。

② 影像

游戏中出现的影像，包括各场地的预览，大型怪物出现的过场画面，官方的珍贵视频，都可以在这里随时欣赏。

⑥ 噗奇的衣服

最后一项是更改小猪的衣服。小猪衣服的种类不是很多，更改小猪的衣服对狩猎没有实际影响，只是改变一下心情。

POINT

更换发型、内衣和面妆也在书架，有些奇怪的设定，给人的感觉好像书架是多功能化妆台。



←游戏开始设置了发型之后，想要更改就到这里进行吧。



←遗憾的是内衣的种类很少，不过本作的重点不是这个。



←面部特征指的是眼边和嘴唇的颜色，也可以随时更改。

5 随行猫看板



在这里对随行猫进行各种管理，具体内容请见本刊后面的猫章节。



随行猫看板的菜单一览	
随行猫选择	选择任务中带去的随行猫，替换正式与候补的随行猫。
随行猫养成	用各种训练培养正式的随行猫。
随行猫装备	变更随行猫的武器和防具。
随行猫技能	学习和忘却随行猫的技能。
随行猫备注编辑	编辑随行猫的备注，通信送给别人时对方也可以看到。
随行猫通信	使用通信机能，与其他玩家交换随行猫。
随行猫解雇	解雇随行猫。解雇时会有特殊的镜头。

随行猫的成长要素

LV（最大LV20）	任务完成后可以获得经验值。到达一定量后就会提升LV，各种能力值全面提升。
亲密度（最大亲密度♥x5）	任务完成后可提升。亲密度变高之后各种支援行动变多，对某些随行猫技能的发动率也会有影响。
攻击力	等级提升或者训练可以提升攻击力。影响对怪物的伤害值。
防御力	等级提升或者训练可以提升防御力。影响自身受到的伤害值。



6 物品箱

物品箱是游戏中最常用的村设施之一，无论是狩猎获得的素材，还是武器护具等道具，全部放在这个箱子里。箱子在家中左侧，里面存放素材部分最初有8页，每页可以放100种道具，每种道具放99个。购买扩张道具后，箱子增加到10页，也就是可以放1000种道具，每种99个，共计可放入99000个道具！武器、护具和素材是分开的，同样包含了10页，每页可放100个武器或道具。另外，箱子还有道具等调合功能，贩卖功能。虽然结云农场和集会所里都有箱子，不过不能更换武器和防具。



① 放入道具
把身上携带的道具放入箱子中，由于身上的道具携带数量有限，把一些暂时不用的道具放入箱子才能收集更多的道具。

② 取出道具
根据任务情况从箱子中拿出需要的道具，比如捕捉任务，就要从箱子中取出捕获用麻醉玉和陷阱。

③ 箱内调合
箱子中存放的素材道具可以不用取出，直接在箱子中调合。可以调合的素材能够进行选择，不能调合的物品无法选择。

④ 列表调合
不是每个猎人都记得住所有调合元素，所以最简单的方法是利用这个“列表调合”功能，直接用列表进行调合。

⑤ 变更装备
这是家内箱子独有的功能，在这里进行装备和武器的变更，还有更多的功能，比如护石选择、装饰品装卸等。

⑥ 整理持有物
如果想手动整理道具和装备，可以在这个“整理持有物”菜单中进行。

⑦ 出售持有物
将道具和装备快速卖掉，在这里操作最为方便，无需取出道具前往杂货屋贩卖。

Check 物品箱“变更装备”的下属功能

物品箱的第5项是“变更装备”功能，其下又有多个功能，涉及到猎人武器、护具、护石等装备的设定。这些功能的使用一定要熟练掌握，可以大幅简化设定装备等过程。



←物品箱的菜单项比较深，最后一项变更防具色还有众多菜单。



① 装备选择
一件件选择武器、护具，进行装备设定，或者查看不同装备的性能。

② 护石选择
对护石进行管理，装备护石，对性能进行对比查看，还可以按△键卖掉护石。

③ 装饰品的装卸
对装饰品进行管理，将装饰品装入装备，或者从装备中卸下。

④ 装备套装
直接使用设定好的装备套装。可以更改套装名、查看技能详情等。

⑤ 套装登录
在“装备选择”配装后，可以在这里进行套装登录，然后就可以在“装备套装”使用。

⑥ 套装移动
更改套装的顺序。同样可以更改套装名、查看技能详情等。

⑦ 套装解除
删掉已经登录的套装。同样可以更改套装名、查看技能详情等。

⑧ 防具色变更：SU系
对SU系装备变更细节颜色，可以一次全部变更，也可以每件分别变更。

集会浴场

集会浴场 INTRODUCTION

集会浴场有两部分组成，集会所和结云浴场。集会所是更高级别的任务场所，和朋友联机也在这里。而浴场的功能是提升能力，也有任务可以做。



集会浴场分为离线和在线两种。前者是单人游戏模式，后者可以支持多人一起联机。进入方式是按X键和□键的不同。这里先说说集会所区域，别看这里面积不大，设施数目也很多。

集会浴场的特征

■泡温泉可以提升能力，喝饮料可以获得猫技能。
■可以接到比村任务更难的集会任务，挑战更多种类的怪物。
■在线集会浴场最多支持4人联机，狩猎乐趣倍增。

1 回家的通道

这里是直接通往家的出口，方便更换装备、存档等操作。



↑想更换装备直接从这里回家就可以了。

2 公会管理员

坐在集会所柜台上的就是公会管理员，他经常会说一些狩猎知识。



↑知识丰富的老爷子，多听听他的经验之谈。

3 任务窗口

跟村任务类似的集会任务受理窗口。新手猎人需要从红衣受付娘那里接下位任务，提升等级，之后才能找绿衣受付娘接上位任务。



←难度比村任务高，单人玩要注意。

任务窗口的特征

■可以接受比村长任务更难的任务。
■集会任务存在下位和上位两种，不同的任务级别，用五角星的数量表示，需要一定的等级（HR）才能接受，也就是必要HR。

4 番台

集会浴场右侧坐着一只艾鲁猫，那就是番台管理员。在这里可以接到温泉任务和饮料任务。到番台前按下□键就能进入里面的温泉区域。



↑番台管理员的穿着和动作都显得十分可爱。

6 任务看板

进行多人联机时，其中有人接受了任务，其他人就要在任务看板选择加入这个任务。如果有多人接受了任务，可以在这里选择加入哪个。同时可以查看任务说明。



5 集会所杂货屋

杂货屋的贩卖品

中文名	日文名	价格	贩卖时间
中文名	日文名	价格	贩卖时间
药草	薬草	20	最初
回复药	回復薬	66	最初
解毒药	解毒薬	60	最初
磨刀石	砥石	80	最初
解暑药	クーラードリンク	300	最初
御寒药	ホットドリンク	250	最初
破铁镐	ボロピッケル	60	最初
铁镐	ピッケル	160	最初
钢镐	ピッケルグレート	240	村★6紧急出现后
破虫网	ボロ虫あみ	30	最初
虫网	虫あみ	80	最初
优质虫网	虫あみグレート	120	村★6紧急出现后
蚯蚓鱼饵	釣りミミズ	20	最初
小桶	小タル	80	最初
大桶	大タル	210	最初
小桶炸弹	小タル爆弾	156	最初
大桶炸弹	大タル爆弾	518	最初
陷阱工具	トラップツール	200	最初
捕获用麻醉药	捕獲用麻酔薬	150	最初
回旋镖	ブーメラン	150	最初
望远镜	双眼鏡	50	最初
角笛	角笛	480	最初
烤肉架	肉焼きセット	560	最初
空心果	カラの実	2	最初
LV1通常弹	LV1 通常弾	1	最初
LV2通常弹	LV2 通常弾	3	最初
LV3通常弹	LV3 通常弾	5	村★4紧急完成后
LV1贯通弹	LV1 貫通弾	12	最初
LV2贯通弹	LV2 貫通弾	16	村★5紧急完成后
LV3贯通弹	LV3 貫通弾	22	集★6紧急完成后
LV1散弹	LV1 散弾	12	最初
LV2散弹	LV2 散弾	18	村★4紧急完成后
LV3散弹	LV3 散弾		集★6紧急完成后
LV1撤甲榴弹	LV1 徹甲榴弾	41	最初
LV1扩散弹	LV1 拡散弾	38	最初
火炎弹	火炎弾	20	最初
水冷弹	水冷弾	20	最初
电击弹	電撃弾	20	最初
冰结弹	氷結弾	20	最初
斩裂弹	斬裂弾	30	村★4紧急完成后
LV1毒弹	LV1 毒弾	17	最初
LV1麻痹弹	LV1 麻痺弾	26	最初
LV1睡眠弹	LV1 睡眠弾	17	最初
LV1灭气弹	LV1 減気弾	25	最初
LV1回复弹	LV1 回復弾	8	最初
LV2回复弹	LV2 回復弾	15	村★6紧急出现后
空瓶	空きビン	5	最初
强击瓶	強撃ビン	32	最初
接击瓶	接撃ビン	27	最初
毒瓶	毒ビン	17	最初
麻痹瓶	麻痺ビン	26	最初
睡眠瓶	睡眠ビン	17	最初
减气瓶	減気ビン	19	最初
染色瓶	ペイントビン	20	最初
力之护符	力の護符	36000	村★4紧急完成后
守之护符	守りの護符	24000	村★4紧急完成后
调和书①入门篇	調合書①入門編	1000	最初
调和书②入门篇	調合書②初級編	2000	最初
调和书③入门篇	調合書③中級編	2000	村★4紧急完成后
调和书④入门篇	調合書④上級編	10000	村★5紧急完成后
调和书⑤入门篇	調合書⑤達人編	15000	村★6紧急出现后
收纳上手•技之书	収納上手・技の書	3000	村★4紧急完成后
收纳上手•力之书	収納上手・力の書	5000	集★6紧急完成后
兽人种之书	獣人種の書	100	最初
甲虫种之书	甲虫種の書	100	最初
鱼龙种之书	魚竜種の書	100	最初
草食种之书	草食種の書	100	最初
鸟龙种之书【上卷】	鳥竜種の書【上巻】	200	最初
鸟龙种之书【下卷】	鳥竜種の書【下巻】	200	集★6紧急完成后
牙兽种之书	牙獣種の書	200	最初
兽龙种之书【上卷】	獣竜種の書【上巻】	300	最初
兽龙种之书【下卷】	獣竜種の書【下巻】	300	集★6紧急完成后
尾槌龙之书	ドボルベルクの書	200	村★5紧急完成后
恐暴龙之书	イビルジョーの書	500	最初
海龙种之书【上卷】	海竜種の書【上巻】	300	最初
海龙种之书【下卷】	海竜種の書【下巻】	300	集★6紧急完成后
潜口龙之书	ハプルボッカの書	200	村★4紧急完成后
飞龙种之书【上卷】	飛竜種の書【上巻】	300	最初
飞龙种之书【下卷】	飛竜種の書【下巻】	300	集★6紧急完成后
雷狼龙之书	ジンオウガの書	200	村★4紧急完成后
峰山龙之书	ジエン・モーランの書	500	村★6紧急出现后

*本表格使用的是《怪物猎人终极狩猎》一书中的中日文对照表格。

❸ 小型物品箱

集会浴场右上角也有物品箱，只是比家里的小一些，可以在这里拿出、存放，或者进行道具调合。不能更换武器和护具。如图，菜单中的“变更装备”一项是灰色的。所以如果不需要变更装备，就不用跑回家用箱子了。



←很多地方摆设了物品箱，可见这是最常用的东西。

多人联机游戏的流程

集会浴场有离线和在线之分。前者接任务然后出发的流程跟村任务基本类似，后者则有些许不同。接任务时，先到柜台选择想完成的任务，然后要确认参加人数，如有需要还能设置密码。想参加他人的任务时，则需要到受付台右边的任务看板选择加入。然后到出发口确认准备完毕，等待接任务的人最终确认出发。



离线集会浴场

- 到任务受付台找下/上位受付娘对话
- 选择想要进行挑战的任务然后确认
- 走到任务出发口，按□键任务出发

在线集会浴场参加任务

- 到任务看板确认和选择任务加入
- 走到任务出发口按□键确认准备完毕
- 等待任务接受者最终确认任务出发

在线集会浴场接受任务

- 到任务受付台找下/上位受付娘对话
- 选择想要进行挑战的任务然后确认
- 设定参加人数、密码等内容
- 等待参加你任务的其他玩家准备完毕
- 走到任务出发口，按□键任务出发



↑请注意尚未准备完毕的队员，不要落下。

Check 接受者和参加者的区别

任务的接受者需要支付一定数额的契约金才能够接受任务、招募参加者。而参加者则无需花钱。假如任务失败，契约金就会没收，所以对于接受者来说，风险要略高一些。你可以通过人物头上的图标来判断谁是接受者，谁是参加者。下面列出了两者在任务方面具体的差别。

接受者

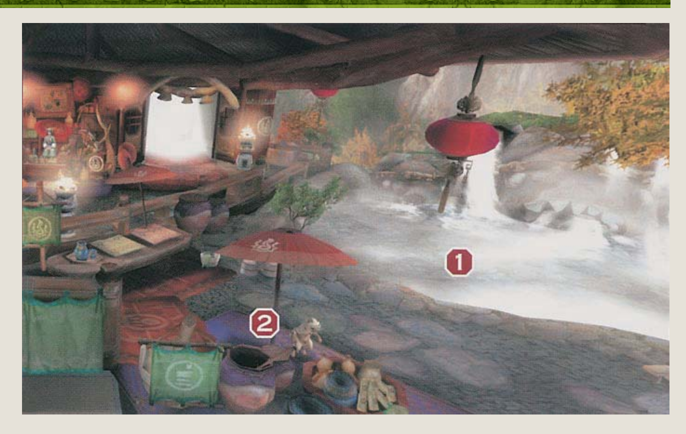
●任务顺利完成后，任务契约金双倍返还。
●紧急任务完成后就能够提升HR，进入下一等级接受任务了。

参加者

●不需要任务契约金就能参加任务。
●紧急任务完成了也不会提升HR，想要提升等级必须自己接受紧急任务。

集会浴场・集会所设施解说

在浴场中泡温泉可以提升体力和耐力的上限。浴场内还有饮品屋，喝上一杯饮料还可以获得各种各样的猫技能。前面介绍了番台，和番台管理员对话可以进行温泉任务和饮料任务。完成温泉任务可以提升水质，提高体力和耐力的上限（最大150）；完成饮料任务可以获得更多的猫技能。



1 温泉

进入温泉里，按□键泡温泉，此时可以做出各种各样的有趣动作，再次按□键出浴，就能提升体力和耐力的最大值。泡温泉是免费的，但是如果不去打温泉任务，普通的水质提升的能力也很有限。



←在温泉里按下□键就可以泡了。多人联机大家一起泡温泉很有趣。



注意"温泉的状况"，也就是提升的上限！

进入温泉后，屏幕右下角显示"温泉的状况"，这就是温泉能够提升的能力数值。如图所示，泡温泉能够将体力上限提升到140，耐力提升到125。

温泉任务和饮料任务



在完成游戏的一定条件后，特定的温泉和饮料任务就会开启。在番台接受并完成任务，可以让温泉的泉质提升，让饮料屋的品种增加。如果觉得任务困难，就请找朋友联机帮忙吧。

Check 各种有趣的温泉动作

泡温泉的时候可以做出各种各样的动作，比如钻进水中闭气、喝酒、击掌等。这些动作本身没什么用处，但是在多人联机游戏的时候，大家在温泉中聊天，或者等待其他人进行战前的准备。此时做出各种动作，营造一种欢乐的气氛。

温泉动作一览

憋气

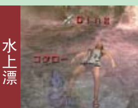


玩鸭子

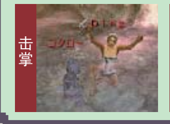


水上漂





击掌



活动筋骨



撩水



喝酒



3 饮料屋

猫技能的获得方式是通过喝饮料获得，每一种饮料对应不同的技能，会在旁边显示出来，并且可以通过按□键查看技能的详细说明。旁边的红色五角星的数量代表获得这个猫技能的概率，越多越容易获得。饮料的获得需要去番台完成饮料任务，而饮料任务的出现比较麻烦。见本刊后面的任务附表。另外，多人联机时每个人的猫技能都会保留。



←喝饮料是要钱的，跟以前吃猫饭一样，幸好不太贵。

再来一瓶！ 有时候喝饮料后猎人和店主猫的头上会出现叹号，这表示下次来喝饮料是免费的。

Check 多人联机时的温泉能力

很有可能每个人完成的温泉任务程度不同，然后在进行多人联机时，系统会根据完成度最高的玩家设定温泉状态，也就是说假如一个玩家的温泉能力达到最高（体力150，耐力150），那么其他玩家泡温泉后也会提升到这个数值。



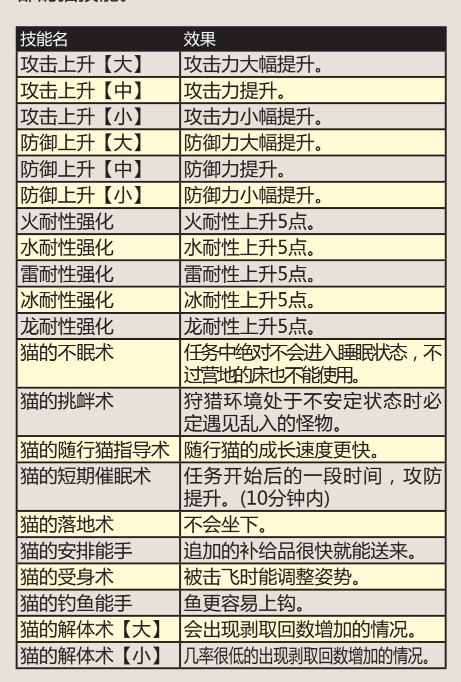
←多人联机右下角显示的“温泉的状况”括号中是修正值，泡过温泉后能力按照最高的。

喝饮料获得的猫技能全列表

喝饮料可以获得不同的猫技能，而猫技能的种类非常多，总有一些适合当时要进行的任务。很多猫技能非常新颖，有一些充满了恶搞的感觉，让狩猎过程变得有趣好玩。下表是本作全部的猫技能。



←↓不了解猫技能会失去一些乐趣，不信请看下面的表格。



技能名	效果
攻击上升【大】	攻击力大幅提升。
攻击上升【中】	攻击力提升。
攻击上升【小】	攻击力小幅提升。
防御上升【大】	防御力大幅提升。
防御上升【中】	防御力提升。
防御上升【小】	防御力小幅提升。
火耐性强化	火耐性上升5点。
水耐性强化	水耐性上升5点。
雷耐性强化	雷耐性上升5点。
冰耐性强化	冰耐性上升5点。
龙耐性强化	龙耐性上升5点。
猫的不眠术	任务中绝对不会进入睡眠状态，不过营地的床也不能使用。
猫的挑衅术	狩猎环境处于不安定状态时必定遇见乱入的怪物。
猫的随行猫指导术	随行猫的成长速度更快。
猫的短期催眠术	任务开始后的一段时间，攻防提升。(10分钟内)
猫的落地术	不会坐下。
猫的安排能手	追加的补给品很快就能送来。
猫的受身术	被击飞时能调整姿势。
猫的钓鱼能手	鱼更容易上钩。
猫的解体术【大】	会出现剥取回数增加的情况。
猫的解体术【小】	几率很低的出现剥取回数增加的情况。

猫的体术	回避和防御时消耗的耐力减少。
猫的火药术	大桶炸弹的威力上升。
猫的特殊攻击术	状态异常攻击变强。
猫的防御术【大】	玩家受到的伤害有很高几率减轻。
猫的防御术【小】	玩家受到的伤害有较低几率减轻。
猫的吹奏术	笛系的道具不容易损坏。
猫的道具节约术	铁镐系、虫网系道具不容易损坏。
猫的调和术【大】	调和成功率20%上升。
猫的调和术【小】	调和成功率10%上升。
猫的采集术	在采集点上采集或挖掘的次数增加。
猫的射击术	通常弹威力上升。
招财猫的激运	任务报酬给的道具增加很多。
招财猫的幸运	任务报酬给的道具增加。
猫的火事场力	只剩一点点体力的时候攻击力大幅上升。
猫的反弹能手	攻击弹刀的时候消耗的武器锋利度减小。
猫的解体铁人	剥取的过程中受到一些攻击也不会中断。
猫的医疗术	体力回复量变大。解毒草、苦虫的成功率变成100%。
猫的领袖	跟山菜爷的对话次数能达到最大。
猫的逃走术	从大型怪物身边逃走的时候耐力消耗减小。

技能名	效果
猫的投掷术	小石子、投掷用小刀、回旋镖等道具在投掷的时候造成的伤害上升。
猫的胆力	被怪物发现也不会胆怯。
猫的搬运超人	搬运中冲刺时耐力消费量减少，遭到攻击也不会掉落。
猫的搬运铁人	搬运中遭到攻击也不会掉落。
猫的欺负弱小！	任务中出现的大型怪物变弱。
猫的秘境探索术	上位任务开始时必定从秘境出发。（采集任务无效）
猫的换算术	任务完成时获得的结云点增加1.5倍。（中途交纳的道具也算）
猫的起身术【大】	起身时无敌时间变很长。
猫的起身术【小】	起身时无敌时间变很长。
猫的暴击	子弹的威力上升，但射击时晃动增加。
猫的踢腿术	踢腿威力变大。
猫的拳斗术	动作：拳击的攻击力上升。
猫的攀登超人	攀爬的时候耐力消费量减少、能承受一定的攻击。
猫的攀登铁人	攀爬的时候能承受一定的攻击。
猫的着地术	从很高的地方跳下来，落地时手不会着地。
猫的舞蹈术	动作：跳舞一定时间后，攻击力一段时间提升。
猫的硬压术	连续弹刀的情况下锋利度会变高。
猫的赠品术	力量耗尽的情况下，温泉效果也不会消失。
猫的KO术	更容易击晕怪物。
招财猫的金运	任务完成时获得的报酬金增加1.5倍。
猫的木天廖爆破术	木天廖炸弹效果时间变长。调和木天廖炸弹必定成功。
猫的梳毛术	防御力DOWN和耐性DOWN的效果时间减半。
猫的钻火术	火山中会受到伤害的地形变得无效。
猫的逃脱术	被大型怪物捕食抓住时，逃出的时间更快。
猫的肥料弹达人	肥料弹打中怪物时它必定逃走。调和肥料弹必定成功。
猫的千里眼术	任务开始一段时间内大型怪物的位置会在地图上表示。
猫的炮击术	大炮和攻城弩的威力上升。撤甲榴弹爆炸和铳枪的炮击威力也上升。
猫的研磨术	磨刀时间变短。
猫的超毅力	剩余体力在一定量以上时，受到致命攻击的时候并不会力量耗尽。

Check 猫的森罗万象术

在温泉的饮品屋喝饮料的时候，你会发现每种饮料都有至少一个“猫的森罗万象术”技能。每个万象术对应4个可能发动的猫技能，见表格。如果对当前饮料不满意，可以试着用此技能发动你所需要的猫技能。注意，它可不是一个技能，每一种会随机出现不同的猫技能。

猫的森罗万象术①

技能名
猫的吹奏术（ネコの吹奏術）
猫的领袖（ネコのカリスマ）
猫的投掷术（ネコの投擲術）
猫的胆力（ネコの胆力）
猫的搬运铁人（ネコの運搬の鉄人）
猫的踢腿术（ネコの蹴脚術）
猫的拳斗术（ネコの拳闘術）
猫的攀登铁人（ネコのツタ登りの鉄人）
猫的木天廖爆破术（ネコのマタタビ爆破術）
猫的钓鱼能手（ネコの釣り上手）

猫的森罗万象术②

技能名
猫的防御术【小】（ネコの防御術【小】）
猫的道具节约术（ネコの道具倹約術）
猫的调和术【小】（ネコの調合術【小】）
猫的逃走术（ネコの逃走術）
猫的搬运超人（ネコの運搬の超人）
猫的起身术【小】（ネコの起上り術【小】）
猫的攀登超人（ネコのツタ登りの超人）
猫的解体铁人（ネコの解体の鉄人）
猫的着地术（ネコの着地術）
猫的赠品术（ネコのおまけ術）
猫的梳毛术（ネコの毛づくろい上手）
猫的钻火术（ネコの火渡り術）
猫的逃脱术（ネコのすり抜け術）
猫的不眠术（ネコの不眠術）
猫的落地术（ネコの尻もち着かず）

猫的森罗万象术③

技能名
猫的医疗术（ネコの医療術）
猫的火药术（ネコの火薬術）
猫的防御术【大】（ネコの防御術【大】）
猫的调和术【大】（ネコの調合術【大】）
猫的采集术（ネコの採取術）
猫的反弹能手（ネコのはじかれ上手）
猫的起身术【大】（ネコの起上り術【大】）
猫的暴击（ネコの暴れ撃ち）
猫的舞蹈术（ネコの舞踏術）
猫的硬压术（ネコのゴリ押し術）
猫的炮击术（ネコの砲撃術）
猫的肥料弹达人（ネコのこやし玉の達人）
猫的千里眼术（ネコの千里眼の術）
猫的挑衅术（ネコのかかってこい）
猫的随行猫指导术（ネコのオトモ指導術）
猫的短期催眠术（ネコの短期催眠術）

猫的森罗万象术④

技能名
猫的体术（ネコの体術）
猫的特殊攻击术（ネコの特殊攻撃術）
猫的射击术（ネコの射撃術）
猫的火事场力（ネコの火事場力）
猫的欺负弱小！（ネコの弱いの来い！）
猫的换算术（ネコの換算術）
猫的KO（术ネコのKO術）
猫的超毅力（ネコのド根性）
猫的研磨术（ネコの研磨術）
猫的受身术（ネコの受け身術）
猫的吹奏术（ネコの吹奏術）

结云农场　INTRODUCTION

结云农场

农场是怪物猎人系列的经典设施，这里可以收集很多素材，包括植物、昆虫、鱼和矿石等。结云农场的设施更加科技化，可以批量收集素材。

结云农场位于结云村左侧，在这里可以种植作物、挖矿、钓鱼、抓虫等，获得大量有用的素材。并且农场中的设施完成一定条件后，就可以使用农场点数来升级。升级后的农场设施能够产生更多更稀有的素材。另外，本作没有时间概念，农场的采集是每完成一个任务就可以进行一次。下面是农场设施的详细解说。

■设施升级非常重要，可以获得更多数量和种类的素材道具。

■升级的条件和游戏村进度有关。



农场全设施扩建条件

设施名	扩建点数	开放条件
田垄+1	1000	最初
田垄+2	2000	村★1紧急任务完成
渔网和码头+1	3000	最初
渔网和码头+2	4000	村★3紧急任务完成 或者集会浴场★5紧急任务完成
巨大的捕鱼笼	7000	村★5紧急任务完成 或者集会浴场★5紧急任务完成
采掘点+1	4500	村★3紧急任务完成 或者集会浴场★5紧急任务完成
采掘点+2	7000	村★6紧急任务完成
采掘点+3	9000	集会浴场★6紧急任务完成
采掘用矿车	6000	村★3紧急任务完成 或者集会浴场★5紧急任务完成
黑虫的香液	500	最初
甲虫的香液	3500	村★2紧急任务完成
王族的香液	6000	村★6紧急任务完成 或者集会浴场★5紧急任务完成
稀世的香液	8000	集会浴场★6紧急任务完成
引虫的高级香液	2000	村★1紧急任务完成
捕虫树用跷跷板	7000	村★4紧急任务完成 或者集会浴场★5紧急任务完成
蘑菇树	1000	最初。
高级蘑菇树	3000	村★1紧急任务完成
最高级蘑菇树	5000	村★2紧急任务完成
试用型蜂箱	1500	村★2紧急任务完成 或者集会浴场★5紧急任务完成
正式型蜂箱	3500	村★3紧急任务完成
改良型蜂箱	6000	村★4紧急任务完成
特制连续烤肉架	1000	村★2紧急任务完成 或者集会浴场★5紧急任务完成，或下载的特典
猎喵的大车	1000	村★2紧急任务完成 或者集会浴场★5紧急任务完成
持久奔跑训练的书卷	1500	村★3紧急任务完成 或者集会浴场★5紧急任务完成
攀岩训练的书卷	1500	村★5紧急任务完成 或者集会浴场★5紧急任务完成
圆木承受训练的书卷	1500	村★4紧急任务完成 或者集会浴场★5紧急任务完成
砍柴训练的书卷	1500	村★4紧急任务完成 或者集会浴场★5紧急任务完成
流瀑训练的书卷	3000	村★5紧急任务完成 或者集会浴场★5紧急任务完成

农场管理人可交换道具

道具名	交换点数	追加条件
武具玉	800	村★1紧急任务完成
上武具玉	3000	村★4紧急任务完成
坚武具玉	4000	集会浴场★6紧急任务完成
重武具玉	6000	集会浴场★8紧急任务完成
水光原珠	500	最初
阳翔原珠	3500	村★4紧急任务完成
修罗原珠	5300	集会浴场★6紧急任务完成
瑠璃原珠	8800	集会浴场★8紧急任务完成
结云券	5000	升到HR4

农场管理人的点数交换

正常情况下打到HR5或HR6左右就可以把农场设施全部升级完成。之后农场点数并不是没有用了，比如可以和农场管理人交换素材，这些矿石经常使用，用交换来应急很不错。

1 田地

种下某些植物（道具），可以收获翻倍的道具。种田和旁边的猫对话，然后选择种子和肥料，选择要使用的田地，种下后完成一个任务就可以来收获了。



↑游戏初期缺钱的话，大量种植怪力之种，然后卖掉是个挣钱的好方法。

田地的肥料和效果

道具名	效果
蚯蚓鱼饵	5个让土质上升1级。
优质灰	1个让土质上升到最高。
怪物粪便	1个让土质上升到最高。
龙粪	1个让所有土质上升到最高。
沃土	1个让所有土质上升到最高。

农场管理人的点数交换

■田地的升级是增加可种田的数量，最多三块。
■在农场管理人处升级“田垄+2”可以获得小猪的新衣服。

可种植的道具

道具名
赤之种
绿之种
空心果
药草
解毒草
睡眠草
辣椒
冰霜草
引虫郁金香
染色果
怪力之种
忍耐之种
消散果
爆裂核桃
针果
天元果
扩散果

赤之种可收获的道具

道具名
火药草
木天廖
仙人掌的花
辣椒
解毒草
睡眠草
辣椒
百万南瓜
染色果
消散果
赤之种

绿之种可收获的道具

道具名
药草
解毒草
常青藤
粘着草
冰霜草
百万南瓜
屠龙果实
绿之种

追加收获道具

道具名
空心果
蚯蚓鱼饵
药草
火药草
粘着草
百万南瓜
引虫郁金香
屠龙果实
虫的死骸
幼青虫
引信蚂蚱

2 捕虫笼

使用捕虫笼可以抓到很多昆虫素材，不同于野外采集那样靠自己捕捉。捕虫笼的使用方式是和旁边的猫对话，在6种香液中选择一种当做诱饵，同时还可以在两种道具中选择一种，增加捕虫数量。然后等下一个任务结束就可以来收获了。另外，道具选定后不能更改，诱饵可以随时更改。



←建议用引虫郁金香，因为可以通过种田大量获得。

黑虫的香液

道具名
蜘蛛网
蚯蚓鱼饵
苦虫
虫的死骸
幼青虫
引信蚂蚱
粘液白蚁
雷光虫

引虫的香液

道具名
蜘蛛网
蚯蚓鱼饵
苦虫
幼青虫
引信蚂蚱
雷光虫
不死虫
光虫

稀世的香液

道具名
稀有金龟子
坚羽甲虫
金钟儿
王族圣甲虫
独角仙
燕尾
甲虫的大颚
上等胃袋
飞甲虫的甲壳
飞甲虫的麻痹针
飞甲虫的坚壳

甲虫的香液

道具名
蚯蚓鱼饵
虫的死骸
苦虫
幼青虫
引信蚂蚱
粘液白蚁
坚羽甲虫
金钟儿
燕尾
甲虫的胃袋
飞甲虫的羽

王族的香液

道具名
粘液白蚁
坚羽甲虫
金钟儿
王族圣甲虫
独角仙
燕尾
甲虫的大颚
飞甲虫的坚壳

引虫的高级香液

道具名
蜘蛛网
苍蝇鱼饵
苦虫
幼青虫
引信蚂蚱
燕尾
雷光虫
不死虫
光虫

捕虫笼技巧

■捕虫笼的升级就是增加使用的香液种类。
■不使用香液和诱饵也可以捉虫，只是每次获得的数量和种类比较少。
■香液的作用是吸引不同种类的昆虫。
■道具的作用是增加捕虫的数量。

3 虫树跷跷板

使用木板将4只猫猫弹到半空来捕捉虫子，时机掌握得当可以获得大量虫子素材。方法是在大树前的看板处按□键开始，最多可以选择4只猫进行捕虫，选择完毕后按开始键。画面转换，猎人做出下蹲动作，当身上发出第一次闪光后，看准时机在第二次闪光的同时按下○键。



←第二次闪出巨大的亮光，此时按下是最佳的时机。

4 捕鱼网

鱼是调和弩武器子弹的素材，可以通过地图采集任务钓鱼，而在农场捕鱼更方便。农场左侧的河流上有一段桥，它的尽头设置了渔网，每次任务完成后都可以去提网抓鱼。在门口农场管理人处升级捕鱼网，可以延长桥梁的长度，渔网也会变大，以便能够捕获更多更稀有的鱼素材。



←升级到最高级的捕鱼点，桥深入到很远的地方。

渔网和码头未扩展时

道具名
磨刀鱼
刺身鱼
眠鱼
针金枪鱼
爆裂沙丁鱼
小金鱼
大型带鱼
铠石鲷

渔网和码头+1扩展时

道具名
磨刀鱼
刺身鱼
眠鱼
针金枪鱼
爆裂沙丁鱼
小金鱼
大型带鱼
铠石鲷
扩散凸眼金鱼
爆裂龙鱼
贪吃金枪鱼
海鸣贝

渔网和码头+2扩展时

道具名
磨刀鱼
刺身鱼
眠鱼
针金枪鱼
爆裂沙丁鱼
小金鱼
大型带鱼
铠石鲷
扩散凸眼金鱼
爆裂龙鱼
贪吃金枪鱼
海鸣贝
暴怒沙丁鱼

5 绝大捕鱼网

巨大捕鱼网其实是让猫帮忙捕鱼的方式，有可能比捕鱼网获得更多的鱼，也有可能并不多。通过选择最多4只猫，和捕鱼用的鱼饵，让猫猫们帮助猎人完成捕鱼工作。鱼饵的种类很多，最多可以选择3种，根据不同的组合能够引来的鱼就有差异。如果组合不当，有时就只能捉到很少的鱼。



←和随行猫合作，撒鱼饵批量捕鱼，可以一切获得很多鱼。

6 蜂箱

蜂蜜是游戏中用量非常大的素材。蜂箱从试用箱开始升级，升到“改良型蜂箱”后，每次可以获得最多6个蜂蜜。除了蜂蜜，还可以获得土蜂的幼虫等素材。



←最好每次任务回来到蜂箱收一些，这样以备大量使用。

蜂箱中可收集到的道具

道具名	蜂蜜	虫的死骸	土蜂的幼虫

7 特制烤肉机

又名“10连烤肉机”，和猫合力烤肉的机器，一次最多可以烤10个肉或者鱼，非常爽快。选择要烤的东西，最多10个，只能同类，不能混合；然后选择调节火力的猫。和烤肉架一样的实际，成功后可以获得大量烤肉。这个设备可反复使用。

各道具的效果说明

道具名	效果
烤熟肉	吃后耐力中量回复。
半生肉	吃后耐力少量回复。
烤焦肉	吃后耐力随机回复或者减少。
烤熟的鱼	吃后体力槽红色部分回复，自然回复力也上升。
半生鱼	吃后体力槽红色部分回复。
烤焦鱼	吃后体力槽红色部分随机回复或者减少。

可以烤的道具

刺身鱼	针金枪鱼	爆裂龙鱼	暴怒沙丁鱼	
磨刀鱼	眠鱼	爆裂沙丁鱼	贪吃金枪鱼	铠石鲷

↑选择要烧烤的东西和协助烧烤的随行猫。



←烤的东西每次只能选一种，最多10个。烧烤的场面非常欢乐。

8 采矿点

各种矿石也是猎人大量使用的素材道具，在农场有矿石可以开采。农场右上角的山体下面有个裂缝，在前面按□键采矿，无需自己携带采矿镐。每次采矿的数量有限，完成任务后才可以进行下次采矿。随着采矿点的升级，在山体上方出现多个新的采矿点，可以挖到更多更稀有的矿石素材。



←第二层有左右两个挖掘点，比较容易忽略左边那个。

采掘点	采掘点+1	采掘点+2	采掘点+3
道具名	道具名	道具名	道具名
磨刀石	铁矿石	燕雀石	辉龙石
小石子	大地结晶	辉龙石	灵鹤石
铁矿石	燕雀石	灵鹤石	青闪石
大地结晶	青闪石	青闪石	白鸠石
燕雀石	光水晶	光水晶	坚武具玉
冰结晶	冰结晶	上武具玉	重武具玉
武具石	虹水晶	坚武具玉	修罗原珠
武具玉	武具玉	阳翔原珠	瑠璃原珠
水光原珠	上武具玉	修罗原珠	
	水光原珠		
	阳翔原珠		

10 蘑菇房

蘑菇房直接生产蘑菇和相关作物，过去按□键采集即可。采集蘑菇同样没有时间概念，每次任务完成后可以采集一次。



←不少道具需要蘑菇来调合，到农场采蘑菇自然很简单。

蘑菇树	高级蘑菇树	最高级蘑菇树
道具名	道具名	道具名
蓝蘑菇	蓝蘑菇	蓝蘑菇
麻痹蘑菇	硝化蘑菇	硝化蘑菇
毒蘑菇	麻痹蘑菇	麻痹蘑菇
大麻痹蘑菇	毒蘑菇	毒蘑菇
鹤嘴菇	兴奋蘑菇	兴奋蘑菇
	泄气蘑菇	泄气蘑菇
	大麻痹蘑菇	曼陀罗
	鹤嘴菇	大麻痹蘑菇
		鹤嘴菇

9 采矿用矿车

矿车是给随行猫使用，帮助猎人采矿的设备。在矿山前的看板按□键，选择最多4只猫，然后给他们采矿镐，他们就会乘坐矿车深入山体内部帮猎人采矿。采矿获得的道具跟猫的性格、状态和装备有关，也和采矿镐有关，所以尽量给他们最好的采矿镐。蘑菇房出产的鹤嘴菇也可以给猫猫们采矿。



←让猫矿工采矿实在是方便，一次就可以收获很多矿石。

随行猫采掘获得的道具

铁矿石	青闪石	上武具玉	磨刀石	虹水晶
大地结晶	光水晶	水光原珠	小石子	武具石
燕雀石	辉龙石	阳翔原珠	冰结晶	武具玉

11 猫猫货车

让随行猫乘车前往地图中打猎。根据任务不同，还有猫猫的性格、状态、装备的不同，带回来的东西也有区别。要特别注意，出征的猫猫不能联系到，所以猎人不能带着他们一起狩猎，也不能进行编辑或者解雇。另外，使用此设施会消耗大量农场点数。



↑每只猫需要花费400农场点，相当贵。不是很有钱，最好别碰。

猫喵队，出动吧！（モンニャン隊、出動せよ！） 溪流

出现怪物	小型	野猪王、丸鸟
	大型	-

可入手道具

◎生肉
◎怪物的粪
◎磨刀石
◎空心果
◎蚯蚓鱼饵
◎蜂蜜
◎药草
◎解毒草
◎睡眠草
◎木天廖
◎蓝蘑菇
◎刺身鱼
◎虫之死骸
◎空瓶
◎棒状之骨
◎龙骨【小】
◎野猪的毛皮
◎生锈的碎片
◎防盗珠【1】
◎狩人珠【1】

*篇幅所限，猫猎任务以后介绍

Check 道具精算农场点数列表

前面介绍了农场设施升级需要农场点数，一些设施的使用也需要花费农场点数。那么农场点数从哪里获得呢？来源就似乎精算道具兑换农场点数。在任务中，通过获得这些道具，完成任务时会兑换为农场点数。右侧列表就是具体的精算道具信息，左表为采集道具，右表为怪物身上的素材。

↑知识丰富的老爷子，多听多听多听多听听他的经

道具名称	点数	入手方法	备注
特产蘑菇	50	采集	-
特产竹笋	60	采集	溪流
蜂王浆	120	采集	溪流
火山椒的果实	135	采集	火山
黄金骨	350	采集	-
精选蘑菇	500	采集	-
肥大松茸	500	采集	溪流
灰水晶原石	1000	采掘	冻土，搬运
草食龙蛋	1000	采集	搬运
龙蛋	1200	采集	搬运
火药岩	3000	采集	火山，搬运
皇家甲虫	170	捉虫	-
银色蟋蟀	210	捉虫	-
金色蟋蟀	980	捉虫	-
神明甲虫	1000	捉虫	-
血石	90	采掘	冻土
龙骨结晶	60	采掘	砂原
燃石炭	150	采掘	火山
花香石的碎片	180	采掘	-
花香石块	900	采掘	-
黄金石的碎片	200	采掘	-
黄金石块	1000	采掘	-
深血石	900	采掘	冻土

道具名称	入手方法	备注
强燃石炭	采掘	火山
黄金鱼	钓鱼	-
白金鱼	钓鱼	-
锦鱼	钓鱼	-
王锦鱼	钓鱼	-
丸鸟的粪	掉落物品	丸鸟
滚圆栗子	掉落物品	白猫
成熟蘑菇	掉落物品	棘虫：青
秘密小袋	掉落物品	黑猫
漂亮的胃袋	掉落物品	棘虫：金
闪光的胃袋	掉落物品	棘虫：金
牙兽之泪	掉落物品	大型牙兽种
大颗粒牙兽泪	掉落物品	大型牙兽种
龙之泪	掉落物品	各种大型龙种
大颗粒龙泪	掉落物品	各种大型龙种
丸鸟的卵	掉落物品	丸鸟，搬运
丸鸟的金卵	掉落物品	丸鸟，搬运
毒虫精华	剥取	毒虫
白肝	剥取	花瓣鹿，雪鹿
垂皮油	剥取	垂皮龙
波波舌	剥取	波波
怪物的肝	剥取	砂鱼 峰山龙口内

Check 道具精算农场点数列表

让随行猫自己组成探险队出去打猎，目的就在于让它们带回战利品。虽然你无法亲自控制它们，但获得的报酬并非完全随机，是可以通过一些手段来控制的。随行猫的等级越高、装备越好，获得的战利品自然就越多。另外它们学会的技能也会对战利品产生一些影响。下面就是具体的信息。



←队伍中有吹回复笛的，过程就会更顺利，报酬也越多。

随行猫技能对报酬的影响

使报酬增加的技能
硬化笛之术
回复笛之术
体力强化术【小】
炸弹伤害减轻之术
全耐性强化之术
高速回复之术
偷懒中回复之术
随行猫同士之注意术
努力工作之术

使采集素材增加的技能
硬化笛之术
回复笛之术
防御几率强化【小】
防御几率强化【大】
炸弹伤害减轻之术
耐性强化【火】
耐性强化【水】
耐性强化【雷】
耐性强化【冰】
高速采集之术

使小型怪物相关报酬增加的技能
鬼人笛之术
解毒消臭笛之术
状态异常攻击【毒】
状态异常攻击【麻痹】
状态异常攻击【睡眠】
状态异常攻击强化之术
毒无效之术
捕获强化之术
木天蓼炸弹之术
反复无常之术
采集封印之术
随行猫同士之羁绊术

使大型怪物相关报酬增加的技能
鬼人笛之术
解毒消臭笛之术
状态异常攻击【毒】
状态异常攻击【麻痹】
状态异常攻击【睡眠】
状态异常攻击强化之术
麻痹陷阱之术
反复无常之术
千里眼之术
随行猫同士之陷阱连携术
随行猫同士之羁绊术

使采集素材减少的技能
采集封印之术

满足条件时，使小型、大型怪物的报酬都增加的技能
■属性攻击强化之术（当怪物的弱点属性和随行猫武器的属性一致的场合。）
■随行猫同士之山神笛术（1只以上的随行猫习得鬼人笛、硬化笛、解毒消臭笛、回复笛之术中的一种或多种。）

全系统+关卡难点解析，《第三个生日》全攻略

文/香草 编辑/剑纹

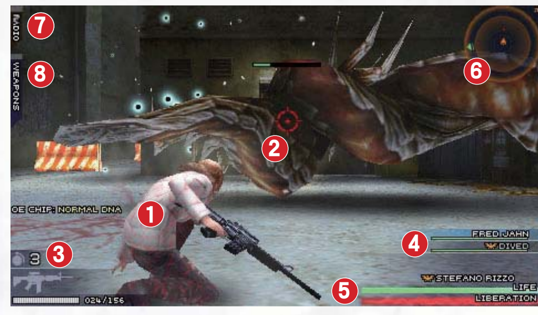
[The 3rd Birthday]

游戏系统

游戏操作

基本操作	
摇杆	移动
X	前跳（可三连跳）
射击操作	
R（按住/轻按）	端枪瞄准或锁定/视角归正
□	射击
L（按住/轻按）	武器菜单/上子弹
按住R键+左右键	变更锁定的敌人
○键	扔手雷
按住R键+○键	向目标方向扔手雷
按住R键+（○X□△）	换武器
特殊系统	
△	OVERDIVE（简称OD）
△+下	取消OD
○+△	LIBERATION爆发

画面说明



❶ **主角AYA BREA**
……AYA的动作状态等。

❷ **准星和目标**
……怪物、同伴等，按R键的准星。（前方出现的东西）

❸ **武器**
……手雷数量、当前武器和子弹数。

❹ **OD信息**
……当前可以OD的同伴名和HP。（DIVED为AYA自己的HP）

❺ **状态**
……当前OD的人名和状态。（LIFE为生命值、LIBERATION为能力爆发）

❻ **地图**
……中间位置是主角。（绿箭头是前进方向，红点敌人，白点同伴）

❼ **提示信息**
……情节对话和提示。

❽ **换武器菜单**
……按住R键时出现的菜单。

菜单说明

❶查看地图
❷查看AYA当前状态、OE信息和武器信息
❸任务说明
❹本章所有小节的成就
❺游戏设置
❻作弊码
❼重新开始
❽返回基地
❾回到标题画面



电脑菜单



Mission Start：任务开始
OE Setting：设置NDA芯片
Weapon Bank：购买升级武器
Protective Gear：更换或修复服装
Case Training：练习模式
Data Load：读档
Data Save：存档

两种视角

游戏有两个视角：Normal和Behind。Normal为默认视角，视角距离较远，观察前方需要手动按十字键和R键调整。Behind为“追尾”





视角，视角在主角AYA的身后近距离，用摇杆控制AYA行走时视角会跟随行走方向左右移动，无需手动调整。建议都尝试一下，看自己适应哪种视角。

OD系统

OD附身：OD到场地中其他同伴的身上，HP变成他的，并且可以获得特殊的一件武器，也就是R+X键对应的那件武器。按住△键的同时按左右键选择OD的对象，此时可以看到被OD的人的姓名、HP和那件特殊武器，然后松开△键就可以“附身”过去。后期可以OD到坦克和直升机上（驾驶员）。



↑ **显示OD对象的姓名，HP和特殊武器。**

OD攻击（OVERDIVE KILL，简称ODK）：使用武器攻击敌人一段时间，当出现黄色大三角符号的时候，锁定敌人并按△键进行OD攻击。此时AYA会“灵魂出窍”冲向敌人体内，对敌人进行大威力攻击，瞬间回到原体上。这个过程非常快，并且威力大，尽量多用。



↑ **准星处出现黄色大三角，此时按△键AYA会灵魂出窍进入怪物体内杀死它。**

LIBERATION系统

攻击敌人会慢慢积攒右下角的LIBERATION能量槽。当这个槽蓄满后，按○键+△键爆发。此时画面变全红，LIBERATION能量槽快速衰退，当全部消失后恢复原样。AYA爆发后，移动变成冲刺状态，X键回避变成各种跳跃动作。武器只能使用手枪，不过变成特殊模式，攻击力大幅上升。这个状



态中AYA受到伤害也不会出现硬直。爆发后同样可以使用ODK，对付Boss的效果最佳。有些关卡必须逃跑，使用爆发后的快速冲刺也很方便。

LINKAGE和CROSS FIRE系统

这是游戏中仅次于OD系统的系统。LINKAGE和CROSS FIRE是一个东西，当AYA和多个队友在一起的时候，按住R键瞄准敌人，准星下面出现LINKAGE槽慢慢积蓄，相当给队友做出指示的过程。当LINKAGE槽蓄满，准星旁边就会出现队友的准星光圈，此时按□键AYA会做出指挥攻击的姿势，之前瞄准敌人的队友会一起向这个目标发起猛攻。

注意，某些武器不能发动LINKAGE。按住R键积攒LINKAGE槽的时候不能松开，不能开枪，或者做出回避动作。如果被敌人攻击也会中断。不过积攒LINKAGE槽的时候，可以按左右键切换瞄准目标。这个系统必须熟练掌握，一是威力大，二是可以指挥那些傻傻的士兵有效提高攻击频率，三是可以起到节省自己弹药的作用。





↑ **按住R键瞄准敌人下方出现LINKAGE槽，蓄满后按□键让队友一起攻击这个目标。**

计算机系统

按X键进入计算机系统，如果获得了新武器和新道具，进入时有提示。在菜单的左侧出现NEW字样的提示表示里面有新内容没有使用过。在游戏读档后的作战室主计算机旁还有Help系统，按X键进入可以查看游戏的各项说明。





↑ **菜单具体功能请见游戏菜单的说明。**

说明：武器和服装都在这里选用，而第二项OE Setting相当于自定能力，通过在游戏中获得DNA芯片组合出现辅助能力。DNA能力发动时AYA身上会闪光。

OE Setting说明



干掉敌人有时会获得DNA芯片，然后通过3*3的组合系统出现强化角色的能力。基本上可以理解为蓝色DNA为被动技能，黄色为ODK技能，绿色技能为主动OD发动技能，紫色为变身后生效技能。图中的DNA大致囊括了比较实用的DNA，比如平时的一定时间无敌、复活、手枪的冲击波等等。变身后自爆技能对Boss的伤害可以说极其微小，可以换成平时的防御力上升类能力，或者换成OD的时候一定几率补充弹药，这都是不错的选择。

总结一下，紫色的是LIBERATION爆发后手枪威力上升。蓝色表示防御力上升，攻击力上升，复活，一定几率无敌等。黄色代表ODK威力上升，

一定几率时间缓慢。橙色是HP恢复和弹药恢复。这些算是比较实用的DNA，足以应付高难度了。

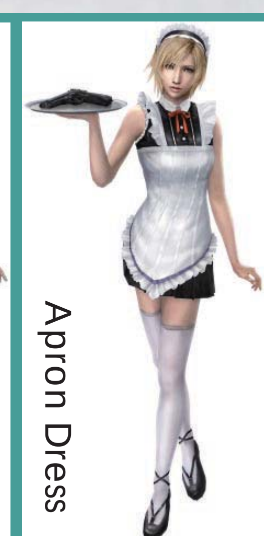
不过使用不同DNA融合可能会变异出现恶性基因，就是红色的球体。进行组合时通过随时查看信息注意这些即可。

换装系统









名称	获得方式	防御等级
Black Leather	初始可选	B
White Eider	初始可选	A
Apron Dress	任意难度通关	B
Business Suit	二周目到更衣室调查衣柜	B
Swim Wear	Hard难度通关	C
Titanium Bunny	Genocide难度通关	C

名称	获得方式	防御等级
China Dress	Normal或以上难度通关	C
Lightning Custom	正版用代码通过官网获得	A
Santa Soldier	二周目后到浴室调查衣橱	B
OD Suit	正版用代码通过网页获得	B
Knight Armor	Deadly难度通关	A

关于难度

Normal难度算是给普通玩家的考虑，Hard难度是对于有爱的朋友的设计，而Deadly难度则是对于狂热者的一种慰问，而Genocide难度是给那些有自虐倾向玩家的一种厚礼。D和G难度下，怪物的攻击方式增加，且每个难度都会给杂兵和Boss多加几层血。G难度的怪物状如疯癫，如同磕了药一般的疯狂。打个比方，没有防御DNA和无防具的情况下，G难度下最弱的Slacker可以一击杀死AYA。更不要说其他的怪物攻击了。即使有了强力的武器和DNA，也会被怪物厚实的血量和变态的攻击频率搞的焦头烂额。建议大家浅尝辄止。喜欢挑战极限的玩家，如果觉得G难度还不够，可以去开些负面作用的作弊码（笑）。

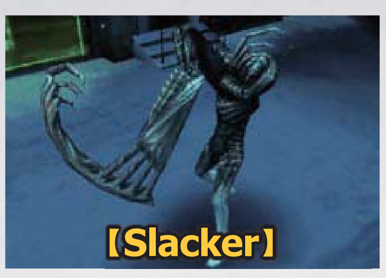
难度开启方法
用Hard难度通关可开启Deadly难度
用Deadly难度通关可开启Genocide难度

关于作弊码

游戏菜单中包含作弊码，下面一行文字是开启方法。这些内置的作弊码很变态，有利的只有三个，分别为超高速回血，无掩体士兵可参加Cross Fire，不用装弹的无限弹药。其他内置的自虐码则是让人瞠目结舌，比如HP无法自我恢复，OD后HP维持原有状态，HP缓缓减少……自虐码不止这些，很难想象如果全开的话玩家将如何通关。如果真的有人能做到，也只能称其为神了吧。



怪物打法详解


【Slacker】

最弱的杂兵，任何难度都无法阻止AYA的脚步。不过需要注意的是，某些场景混战中Slacker的骚扰能力还是很强大的。最高难度下即使杂兵一般的它也能对AYA造成极大伤害。

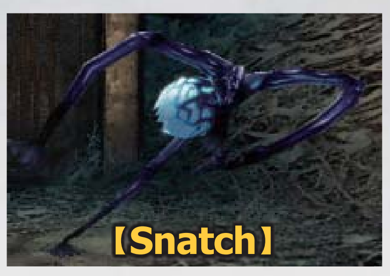

【Wad】

本作最常见的杂兵，攻击力不俗，且基本上都是复数形式出现。攻击方式只有一种，吐出能量球攻击。攻击数量多，如果全中不免身负重伤。平时会不断游走，只有攻击时身体才会膨胀成球体，此时为最佳攻击时机。D难度和G难度下Wad是AYA最难缠的敌人之一。


【Stinker】

Stinker 又名刺蜂，重生速度很快的一种飞行怪，经常伴随着吐毒雾的Stinker一起出现。攻击方式为吐出一串绿色刺状能量进行攻击。要尽快消灭它们，因为在你用狙击打算清除毒雾Stinker的时候，这些普通Stinker会对你进行疯狂的轰炸。务必首先清除这些讨厌的生物。

我们叫它蜘蛛人还差不多，经常会掉在房顶。


【Snatch】

这种怪物是高难度，尤其是G难度下AYA最难缠的怪物。攻击频率和速度都很快，最烦人的是它们都是结队出现。不过庆幸的是，距离此怪物一定距离进行攻击就可以不打扰同类的活动。建议迅速清除。

Sntach的攻击方式有以下几种：

1，远处吐出黑色刺状物，攻击力不算太大，不过会造成AYA的短暂硬直。

2，吐出黑色棉球状，如果碰到会爆发出尖刺，一段时间后也会爆发。攻击力很高。

3，高难度下追加落地形成球状物对AYA进行追击。攻击力惊人。

4，在AYA身边徘徊，有机会便将其勾住抓回巢穴。此为必杀技。迅速OD到其他人身上顺便把这货打下来才是正道。


【Bean】

Bean属于移动速度极慢，攻击方式多且攻击力强大的炮台型怪物。它的攻击方式大概有：

1，吐出墨绿色的缓慢的能量弹。此能量弹会自动追踪AYA，最后会以极快的方式攻击，很难躲避。最好用掩体来遏制这种进攻。

2，也是墨绿色的能量弹，但是喷射速度极快。这时候依靠紧急回避很难躲避，还是在掩体后面乖乖等待它的攻击结束吧。

3，白色散弹式攻击，Bean正面会喷射出速度很快、大约弧度为60度的6枚能量球。紧急回避能轻易躲避。

4，近身散弹炮。话说除非用打桩机这样的近身武器，否则很难碰到这种情况。

Bean的攻击力强大，选用强大武器且配合Cross Fire同时进攻才是正道。在受到一定伤害的

时候，Bean会缩回去，这时用狙击瞄准弱点即可造成极大伤害。



Roller，攻击很强的怪物，攻击方式为翻滚撞击，皮糙肉厚，狙击枪强化到头也要打上几发才能干掉。高难度下即使在掩体后躲避，掩体也会迅速在Roller的强大攻势下土崩瓦解。如果远离Roller，它会以极快的速度冲击AYA，伤害自不用说。

建议没有好武器的情况下，OD离开Roller身边后再进行攻击。有好武器，例如榴弹什么的，直接送他回老家结婚即可。高难度情况下Roller受到大量伤害会暴走，此时伤害提升且HP回复速度加快。这时尽快干掉它以防自己和队员受到波及。

第五章Roller会新加一个能量盾的技能。正面攻击无法打破能量盾，这时候爆发变身，一发能量弹即可破盾，亦或者OD到Roller身后进行攻击，也可以造成伤害。



Rover 已经不能用皮糙肉厚来形容的怪物，基本可以把它当成一个小Boss看待。

攻击方式有以下几种：

1，头型能量球放出光束，Rover随着能量球移动，光束触及到AYA或者队员时，会被光束束缚，此时Rover会过来进行攻击。Hard难度拥有好的DNA和防具尚有存活的可能，Deadly难度基本就是被它一击必杀。掩体不能阻止光束，所以紧急回避才是良策。

2，吐激光攻击，一般为攻击距离较近或者高处才会出现的攻击方式。

3，在头顶蓄力，然后向地面投掷一个能量球，触及到的人会被击倒在地。不过Rover不会进行追击。这个攻击方式很容易躲避，高处甚至在砸地的时候进行掩体的翻越都是可以回避的。

4，高难度下放出球型能量进行攻击，其实很少碰到就是了，OD离开即可。

5，触手回扫攻击，这是近距离攻击方式。

Rover的攻击多样且出现的时间都是情况比较混乱。比如第三章大量的Rover，这个时候用自身的武器很可能弹尽粮绝却无法将其击倒，所以安安心心的等增援，比如开始的直升机狙击，还有卫星炮等。硬拼实非良策。



Detector 第三章会出现的怪物，AYA触碰后会被击倒，但是不会造成伤害。不过这时候Reaper会出现，还是不碰的好。爆发状态会无视击倒状态，但是Reaper依旧会出现。用紧急回避尽量躲避吧。



可以说Worm是后期比较难缠的怪物，血厚是一个原因，比较恶心的攻击方式也是个原因。不过这个时候大家都有比较强力的武器，且这个时候大多都有直升机和坦克助阵，所以区区Worm还是不足为虑的。

要打倒Worm首先要攻击它的嘴部弱点，之后进行ODK，才能迫使他消除身体的无敌状态。之后进行攻击即可。顺带一提，G难度需要进行两次ODK才能使它退出无敌状态。这点要十分注意。

Worm的攻击方式有以下几点：

1，张开大嘴，对身边的人进行吸食，抓住后钻入地下。AYA被抓住时候可以OD逃跑，此乃一击必杀技。不要觉得不靠近就可以，这个攻击的吸力极大，高难度紧急回避三下才可完全躲开。躲在掩体后算是个不错的回避方法。

2，吐出火球，有些火球会在地上形成火坑

（根据难度出现）。火坑持续几秒后便会再次爆发。如果没有注意到很可能会被其造成伤害。掩体回避或者OD到远离刚才攻击的地方才是良策。



后期伴随其他怪物比如Roller等同时出现的怪物，很难缠的一种怪物，基本可以算个小Boss。攻击方式很诡异，会放出精神风暴使AYA或者其他队员变成Slacker。

Mudflap的攻击方式有以下几种：

1，放出精神风暴，被抓住的人在一定时间内会变成Slacker，无法打断。AYA被抓住的时候可以用LIBERATION爆发防止Slacker化。如果能量槽没有满就OD到其他人身上。

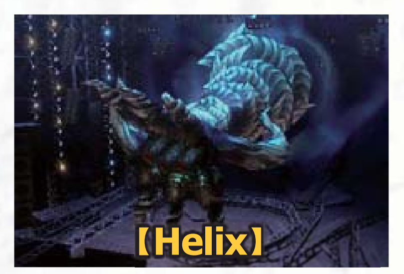
2，身边释放出毒雾一般的气体，同时自身HP慢慢恢复。

3，短时间蓄力后冲撞，高难度才会有的技能。伤害很大。

4，用触手抽打，伤害不低。

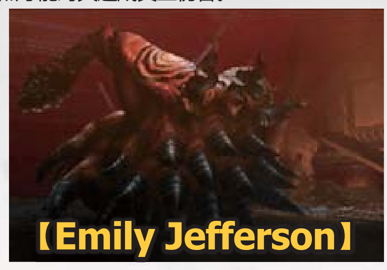
5，将人拉至身边，这个时候身上会出现蓝色包裹的外壳。不会造成伤害，被包裹住可以OD逃跑。

Mudflap在高难度会出现异次元洞来防御各方向的攻击，但是这个时候不一定就不能造成伤害，大范围爆破型武器也是可以的，比如榴弹。对付Mudflap还是要迅速击倒，且注意要在最后一击使用ODK，否则它会以能量体再次复活。这个时候如果不去触碰它，一段时间后便会自动死亡。如果能量体碰触了任意队员或AYA本身，则恢复一定血量成为实体。这个时候它会释放大规模能量风暴，高难度下基本还没击毙它，自己就被抓到变成Slacker，还是谨慎为上。



第一章开始就遇到的Boss，说实话这个家伙就是给大家爱练手的。攻击方式很少，冲撞和吐出追踪红色刺状能量弹，高难度追加大范围的刺状能量弹。攻击力很一般，注意躲避和Cross Fire，等增援来了用榴弹打出ODK就好了。

第一章最终Boss战前还会碰见这货一次，攻击方式还是依旧单调。不过恢复速度超快，必须攻击弱点才能对其造成真正伤害。



第一章真正的Boss，平时存在状态为虚无状态，此时无法对其造成任何伤害。

攻击方式：

1，放出旋风，旋风无规则运动，对AYA造成伤害。

2，Boss（实体状态）冲撞攻击，伤害很高。

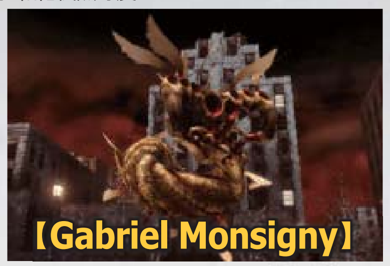
3，Boss（实体状态）高举触手对AYA进行砸击。

对Boss的打法基本分为：1，爆发后直接将Boss打出ODK状态，之后Boss会恢复成实体，再进行攻击。2，用旋风攻击，你没听错，不断的攻击旋风使之撞击Boss，直到打出ODK。低难度很容易，高难度基本不可能。3，选用Special枪械雷霆，也就是最后一栏的最后一支枪。此枪在Boss虚无状态依旧能打出ODK，不过此枪的获得方式除了用老金就是正版的官方联动，大家自己选择吧。



第二章Boss 女王的攻击实话说并不怎么难，被攻击瞬间OD到其他人身上即可。唯一需要注意的是，如果战斗持续时间过长的话，Boss会使用旋涡，AYA会被不断拖入旋涡。此时必须不断OD到比较靠上的人身上，旋涡会持续一段时间，之后尽力攻击即可。顺便一提，此Boss经常被用来刷

经验和枪械熟练度……



【Gabriel Monsigny】

第三章的Boss。因为有战车，所以轻松不少。Boss被击败一次后还会出现剧情，之后会复活并追加新的攻击方式。

攻击方式：

1，自身旋转，同时吐出大量绿色能量弹，速度快且硬直高，中招后基本就会全吃剩下的能量弹。最好是在Boss使用这个攻击的时候，OD到其他人身上或者直接到战车上攻击即可。

2，高难度下会放出大量Stinker，它们聚集并对AYA进行瞄准射击。

3，受到一定伤害后会变为一群Stinker。此时用狙击枪可以发现红色的母蜂，射击后即可使之恢复原形。

4，受到一定伤害后会飞到战车正对方向进行蓄力，同时Boss正面出现4只Stinker。如果蓄力完毕，Boss会释放追踪能量球，高难度碰到必死。

对付此Boss的打法其实总结起来就是，不贪多，多OD，多使用战车，击败Boss一次后会出现剧情，然后怪物会复活，再按照刚才的办法打它一次就好了。战车是重要的攻击输出工具，记得保存其血量就好。



【Kyle Madigan】

第四章的Boss，总体难度不高，注意把握攻击节奏就可以顺利击败它。

Boss攻击方式：

1，尾部发射锥形能量，一共5发。紧急回避需要技巧才能完全回避开，或者可以直接躲到楼梯口。

2，尾部发射车轮切割，同样是如上的躲避方法。

3，高难度下会发射大型切割斩，且会连发2-3次，这是一般对方直升机才会使用的技能，躲这个东西需要有心理准备，因为不知道是十字还是斜十字。从空隙躲避即可，高难度下挨上直升机必爆。

4，对直升机进行大量小型锥形能量追击，操纵直升机进行圆圈移动即可轻松躲避。

5，高难度下追加邪眼攻击，此时可以无视邪眼直接攻击本体，在邪眼爆发前OD到其他直升机上即可。看着很可怕，其实是直升机攻击它的最好时机。

Boss战的攻击输出基本靠直升机，所以保证直升机的生存很重要。如果有大量弹药对Boss进行狙击也是个好主意，楼梯口有个比较bug的站位，Boss的齿轮和锥形能量弹都无法攻击到AYA，而我们可以安心打它。



【Reaper】

Reaper 前爪类似镰刀，攻击力和防御力都极高，攻击方式多样且会瞬移。这样的怪物居然不是最终boss很让人感到费解。前几章它会追击AYA，这个时候无法对其造成任何伤害，走为上策。第五章作为Boss出现，要等增援的激光枪才能对其进行伤害，在击倒一次后这货会复活，但是硬壳不见。我们可以用手上最好的武器好好招呼它了。需要注意的是，Reaper会一直盯着AYA，保护好持有激光炮的队员才能快速有效的对Reaper进行伤害输出。

下面说说它的攻击方式和特点：

1，高难度下会将前爪嵌入地面，然后快速冲撞AYA。这个攻击方式躲避很简单，掩体可以给你稍微抵挡一下，或者看到这个动作立刻OD走即可。

2，翻滚后用镰刀大范围勾扫AYA，被抓到时会被吸入到异次元中，LIBERATION爆发或者OD到其他队员身上才可以。顺便一提，如果你手上拿着激光枪这个武器却被这么抓到，还是爆发比较划算，随意牺牲激光枪武器会让伤害输出少很多。

3，举起镰刀前爪，同时镰刀变红，此时Reaper会甩出三条血红色液体，碰到则被秒杀。同时画面会有血状物附着，画面模糊。此时还是OD跑掉比较好，很快画面就会恢复正常，话说中了此招即使是你开了无限血也会被秒杀……

4，高难度下会高举镰刀，蓄力对AYA进行致

命的砸击。话说碰到这种攻击时的难度一般都是Hard以上了，挨上几乎就是死。向后进行紧急回避便可躲开，注意此招掩体也不能阻挡，别傻傻的呆在掩体后面了哦。

5，镰刀变红的时候会在AYA所在区域划出一个圆形场地，此场地除了Reaper其他人无法进入。子弹甚至激光无法穿透，此时AYA可通过OD离开这个区域。

在正面面对Reaper用激光进行攻击时，有时Reaper会举起镰刀抵挡，此时可以从镰刀中间的缝隙进行照射，有几率让Reaper放弃抵挡动作并造成其硬直状态。此时为最佳攻击时机。

打Reaper的要点是不能贪多，且要保护好两名珍贵的带有激光枪的士兵。此Boss战进行10-20分钟都属于正常情况。顺便介绍个较简单的打法，将激光枪士兵安排在Reaper的对面。然后OD到普通枪支的士兵对Reaper进行引诱，在Reaper对士兵做出攻击姿态后立刻OD到激光枪士兵身上对其进行伤害，有几率Reaper会重新选取目标，循环这个打法会较快的打掉Reaper的壳。


【Hyde Bohr】(第一形态)

博士Boss会出现两次。一是在第五章的最后，二是在最终章的第二战。

Boss攻击方式：

1，瞬移后伸长身体对AYA进行机枪般的能量攻击。紧急回避需要技巧才能完全躲避。

2，用触手回扫攻击。

3，高难度情况下瞬移后从从地底进行尖刺攻击。

Boss本身其实很脆，只是攻击速度快，且会瞬移。第五章最后还比较简单，第六章需要用狙击攻击隐藏在场景中那些地面上不动的人偶，全部击破后才能对Boss进行ODK。多利用悬浮的几个队员躲避Boss进攻并快速击破地面上的人偶才能有效对Boss进行伤害。ODK后Boss会持续一段时间不会再瞬移转而攻击AYA，抓紧时间攻击输出争取一轮送他回老家结婚。

其实除了G难度，最终BOSS在完全觉醒的AYA面前就是渣。注意躲避就可以，即使死了，复活技能也能让AYA再度战起来一次。


【Hyde Bohr】(第二形态)

Boss攻击方式：

1，释放3个一组的能量球攻击AYA。

2，接近时释放精神体冲击AYA ，伤害很高。

3，高难度情况下会用精神体对AYA进行三次连续冲击。这个时候要注意Boss的攻击方向，第三次很可能是侧面攻击，这个时候放开R键，左右移动即可躲开。

G难度最终Boss所有攻击均为一击死，金手指无效，请各位保重。

游戏流程难点讲解

序 章

相当于游戏开始的教学模式，根据任务提示学会相应的操作方式。序章分为几个场景，下面详细说一下场景中的敌人配置。当大家熟悉了操作后，后面的关卡就不详细介绍了，只做难点攻略。

前进方向提示：如果你方向感不强，总有要迷路的感觉，不用怕，注意雷达上的绿点，向着这个方向前进即可走上正途。

第一场景：4只Slacker •获得道具：3个手雷，弹药补给

第二场景：2只Slacker •剧情后会出现一只Wad •前进方向出现一只Slacker

第三场景：2+3+3+3只Wad •剧情提示 •提示ODK的方法，干掉全部敌人 •前进方向出现一只Slacker

第四场景：4只Slacker+3只Wad •清除后会转入剧情 •此时能量槽全满，使用LIBERATION爆发消灭出现的8只Wad。

第一章：新世界
A Brave New World

刚上来就是Boss战，当然是练手的小Boss。打法见前面的敌人篇详细介绍。干掉Boss后，向雷达上的绿点方向前进。每到一个房间，基本都是消灭全部敌人后房间的门才打开，才可以继续前进。

前进途中，出现如图的红色晶体，将其破坏才可以打开通路。这种红色晶体以后会经常碰到，见到就将其破坏掉，建议用手雷。

遇到平民，雷达上显示白点。OD到他的身上，然后带回休息室，途中还会遇到其他两个平民，将



他们都带回休息室会有勋章奖励。

破坏红色晶体来到下个场景。按照雷达上绿色箭头的方向前进，同样干掉区域内出现的敌人，破坏红色晶体才能通过一个个区域。在一个较大的房间破坏二楼上的三个红色晶体，然后沿原路返回。通过士兵休息处发生剧情。

躲避Reaper的追杀（1）

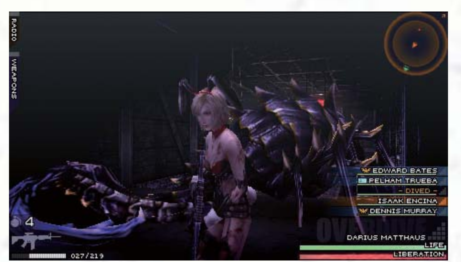
情节过后开始被Reaper追击。第一次玩到这里有些难度，多注意地图的显示，红色是它的位置。第一个红墙位置，前方会立刻赶来一个士兵当替身。OD到他身上逃走。继续往前，在第一个大房间中困住的时候，不要着急，顺着掩体进行圆周运动，坚持30秒左右就会有人过来，OD到他身上逃走。

出了房间往左右，这里一定要使用OD前进到斜坡下面。如果只是正常速度向前跑，很容易被Reaper截杀。笔者试了几次都是如此。如果不嫌浪费，爆发后的速度更快。也可以向右侧前进，在一堆杂物和Slacker之间穿过。从右侧走的难度小一些。

见到远处出现爬梯子的士兵，迅速OD到他身上，并爬上梯子，这样便可快速脱离Reaper的追击。单纯跑过去的话，Reaper会用镰刀轻易把你从楼梯上斩下来。顺便一提，PE3和BH4不同（BH4：生化危机4）。BH4爬楼梯和翻越掩体时都是无敌状态，PE3则不是。

躲避Reaper的追杀（2）

逃离Reaper的追杀后，前方不少杂兵等着AYA。来到一个门处，破坏上方两处红色晶体便可以逃脱这里。这里的怪物并不用全部杀死。注意门上



的两个晶体可以被手雷炸到，不要以为悬在空中手雷便无法触及。

出门下楼梯，一直来到下个场景，一个类似仓库的地方。这里再次出现Reaper。这次Reaper会化为红色光球追击AYA。触碰后Reaper会出现本体。所以最好还是躲避。破坏雷达显示的两个绿点处的水晶，前进的通道就可以打开。

BOSS战

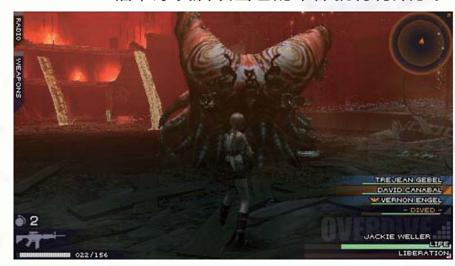
第一章开始出现的Boss完全体，攻击腿部迫使其倒下一次就可以往前走，破坏右侧尽头封住的红色的晶体。注意这个时候Boss会快速再生，并使用红色刺状能量攻击AYA。Hard难度这个晶体手雷一下炸不开，所以打几枪再炸。之后登上楼梯最高处便可看到Boss后背的弱点。对其进行攻击，Boss会转而爬楼，记得把这个高处的人藏到掩体后再OD到下面进行攻击。反复几次就可以将boss消灭。

技巧：手雷充足可以尝试着将爬楼的Boss打下来，这个时候Boss会在地上挣扎，但是弱点被压在下面我们无法用枪械瞄准。但是可以扔手雷。Boss受到手雷的伤害也很大，基本9颗就能出ODK的提示了。



第一章最终BOSS战：Emily Jefferson

这才是第一章的最终Boss。它平时虚无状态，用枪攻击全部射穿，对其没有损害。不过一段时间后它会放出旋风似的杂兵，攻击这些杂兵积攒Liberation槽，爆发后攻击它的本体就有有效了。



利用ODK可以大量消去它的HP。之后Boss会恢复实体，将它攻击到死即可。总体来说，注意回避和OD，这个Boss的难度并不高。

第二章：失落的灵魂
The Lost Soul

Roller和Rover打法

第二章来到一个空旷的城市街道上，往前走不

远在过道里碰到新敌人：Roller。墙上有一个同伴，可以OD到他的身上，站在高处打Roller。继续前进，在空旷区域又出现一只Roller，同样可以OD到场地高处的同伴身上，站在高处虐它。不久新敌人Rover出现。Hard难度下现有的枪械对其造成的伤害实在是很低，所以专心躲避等待剧情发生吧。

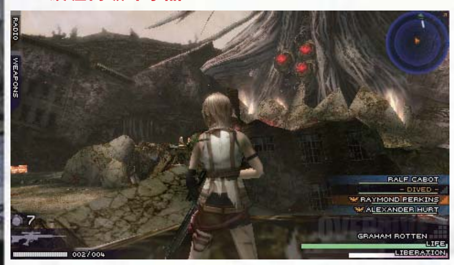


剧情过后，AYA会直接OD到直升机上，并且会得到无限子弹的狙击枪。用大威力的狙击枪快速击杀Rover，并保证下面的士兵不死会得到勋章奖励。

消除毒雾

来到四周带毒的区域，这里要干掉高空中的4只Stinker才能消除毒雾。用狙击枪瞄准空中一一寻找并干掉它们。或者用手枪的瞄准锁定寻找它们，然后换到狙击枪干掉。4只Stinker的位置如图所示。

废墟内破坏水晶



后面废墟区域是一场场硬仗，破坏红色晶体的同时要干掉很多敌人。不断杀敌，破坏晶体前进。这里的怪物纷乱复杂，快速推进实在不是明智之举，建议慢慢清除怪物后前进。首要清除的是Bean，它的追踪弹实在很讨厌。然后是Wad，基本上挨上Wad的攻击后还会遭到其他怪物的连续攻击，很容易受到重伤。至于Roller，只要多注意躲避，基本不会被打到。这里最怕被围攻，如果不能快速清除Wad和Bean，同伴士兵会死的非常快。清除坡道上的Bean后会迎来游戏中第一把卫星炮。大家可以尝试下，非常给力。因为这里的怪会不断刷出来，所以也可以用来刷级什么的。

第二章最终Boss战：Queen
Boss打法请看怪物介绍。

第三章

天上的毒雾stinker必须全部清除，由于比较近，不用狙击枪也可以打下来。后面全是硬仗，各种敌人混在出现。下楼后继续前进，在一个大房子里面破坏水晶。在房间中穿梭，还是各种敌人不断出现，躲在掩体后面慢慢打，能前进就不要拖太久，因为有些场地敌人是无限制出现的。之后会进入小型仓库，破坏红色晶体并清除所有的杂兵即可通过。

第三章Boss战：Gabriel Monsigny
Boss打法参见怪物介绍。

开始位置会出现Reaper，无视它，打破正前方楼梯下的红色晶体，快速登上楼梯便可绕过。不要妄想去攻击Reaper，这个时候还不到我们动手的时候。

Detector首次出现，被它的光线抓到的话，AYA会被强制固定，并且Reaper会出现在身边进行攻击。躲避方法很简单，稍微等一下，观察它的移动再趁机过去。Detector的移动无规律，速度也不是很快，看准时机从旁边躲避即可。

出现新怪物Snatch，蜘蛛人一样的杂兵，快速消灭即可。前方地方比较狭小，OD后狙击或者机枪点射甚至直接Liberation爆发都可以。因为狭小，Snatch很可能靠近AYA并把AYA勾起，这是一击必杀。要OD到其他人身上才可以免除一死。

绿色晶体状的路障用手雷炸开。第三个路障开始，Reaper会出现，要迅速炸开这个路障并且OD到火车上的士兵。在火车上按顺序依次炸开几个路障，

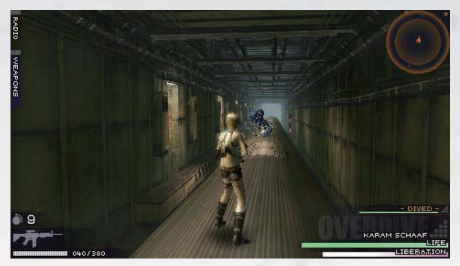


之后跳下火车，运用紧急回避躲避Reaper，快速通过该区域。也可以在下面走，依次炸开几个路障逃离这个区域，不过有Reaper追杀非常危险。



这种红色丝线碰到后就会直接炸死，还是在火车上前进。前面的场景需要破坏所有红色晶体才能前进，可以从缝隙中打到其他的晶体，无需靠近。多用OD转移到其他队员身上，然后破坏这些晶体。全部被破坏后沿着铁路前进会有Detector，无视就可以。

列车杀敌技巧



Hard难度的列车其实也是蛮简单的，这里可以慢慢推进，亦或者可以直接用紧急回避跑到车头，然后回身慢慢清除，记得活用手雷，可以同时波及到大量的Wad和Slacker。D或者G难度，除非有好的武器，否则还是建议跑到车头，这样会多给自己争取一点时间。

干掉大量Snatch

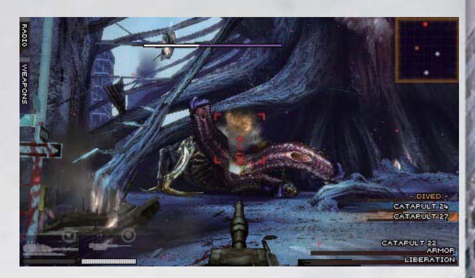
这里也是一个难点。开始的三只Snatch可以用狙击慢慢点死，注意别先打中间那只，否则三只会同时醒来并向AYA移动。按左中右的顺序一一解决后前进，会出现大量Snatch，并且出现我发增援。运用Cross Fire，并且多用OD寻找空位进行攻击才是正确的选择。这里不要太过靠近Snatch。如果被它抓住一定要迅速OD到其他人身上，并且回头将勾住同伴的Snatch打死，以保证我方火力的完整。

这里是第三章的最后一小节，Rover会不断的刷出来，中间还掺杂着Roller和wad的骚扰。这里一定要首先清掉高处的Bean，因为一次清除后，这个讨厌的炮台怪就不会再出现了。之后慢慢清除掉wad和Roller。建议在掩体后面扔手雷炸掉Roller，这样还比较快。Rover还是用OD慢慢磨吧。稍微等一会带着卫星炮的增援就会赶到。记得保护好这个家伙，虽然即便他死了还是会出现，不过要等很长的时间。Rover会持续刷6波，难度很高，直到全部消灭本章才结束。

第四章：真实
The Moment of Truth

坦克VS Worm技巧

将坦克准心放在Worm吐出熔岩球的嘴中，用机枪扫射便可阻止熔岩球对坦克的伤害。绿色球体也要打爆，否则会出现新的小Worm。如果选择低难度，本关还可以直接碾压过去，因为熔岩球的伤害很低。如果是高难度，比如D难度和G难度，要



努力清掉攻击自己的小Worm，之后才可以对母体Worm进行攻击。坦克的分布为左右后，一般OD到右面坦克的时候，会有一只Worm攻击坦克。此时在破除它的熔岩球后，迅速攻击它身边的那只正在攻击左面坦克的Worm。基本2-3发坦克炮即可。之后OD到左面的坦克对刚才的Worm进行攻击。消灭后可安心的对母体进行攻击，最好是机枪和炮弹同时使用，这样可以更快的消灭母体。

设置C4炸弹流程

之后的任务是设置C4，按照地图绿点指示位置按X键进行设置。设置完成继续前进。这里设置C4的时候，Worm对AYA使用吸取攻击会无效，不知道是不是bug。不过你一定要按住X进行C4设置状态才有效。放开X或者设置完毕会被Worm吸取到。Worm要先攻击其弱点并进行ODK才可破除全身无敌的状态。手雷可直接对其造成伤害，但是伤害不高。榴弹可行。

消灭一只Worm后，连续出现三只Worm。这时候可以OD到外面的坦克，然后扭转炮口尽情对Worm进行轰击。消灭全部Worm，OD到出现的士兵上，之后顺着楼梯前进。继续设置C4，之后乘电梯到达上层。

这里是最后一个设置C4地点。怪物众多，先OD到如图位置，这里没有杂兵的干扰，安心用狙击点死杂兵后，在OD回去安装C4。基本上安装两个就会再次出现杂兵，按前面步骤清除即可。C4安装完成，上楼。



这里的要领是不要浪费子弹打Worm，而是尽量躲避怪物的攻击，值得注意的是Worm吐出的熔岩球落在地上是会再次喷射出火球的。要小心远离，而一旦Worm对你进行吸收动作且自己已经开

始被吸，请立刻用三次连续的紧急回避躲开，这里就不要管士兵的生存了，自己活下来才是最主要的，AI低下的士兵基本上三两下就会被干掉。基本坚持一分钟左右回来一架直升机增援，OD到直升机上保持吧。

用直升机扫掉全部Worm后，OD回楼层里的士兵身上，然后上楼。这里会出现近处3只Wad，外加远处一只Bean的组合。建议先秒掉Bean，然后灭掉两只Wad。这样打一是为了拖延Wad的复活时间，节省自己消灭Wad所用的时间，从而有更多时间去安装C4。二来战车也可以有效的帮你抵挡Wad的攻击。基本上安装4个C4后会重新出现Bean和Wad。全部安装完毕，并且清掉所有小怪会发生剧情。



剧情过后从这里跳下即可登上直升机。下面一大段时间都要控制直升机。直升机有两颗导弹和一梭子机枪子弹，机枪子弹恢复速度快，伤害高，距离较近。导弹的伤害很高，基本上附着的那些吐红色气泡的怪都要用导弹去消灭。对付这种怪物要算好导弹飞行时间的提前量，因为只有当它们张嘴的时候攻击才有效。同时注意让飞机以小规模圆周运动，基本可以躲掉大部分的攻击。注意后面还会有阻碍物，撞上的时候可是会损耗很多的HP。要尽量绕开，最后消灭两只Worm和气泡怪就可以完成这段剧情。进入Boss战。

BOSS战：Kyle Madigan

Boss的难度不大。打Boss的主要输出战力还是直升机。开始的时候，如果对自己身法信得过，可以试着用紧急回避和Boss玩玩。Boss的攻击基本就是那么几种，根据难度提升会追加一些。如果要保险一点，就躲到如图位置的楼梯处，这个位置不仅Boss的攻击无法打到你，你的狙击或者机枪都可以攻击到Boss。算是个小bug位吧。



剧情过后会出现两架直升机，这是输出主力。OD上去用导弹慢慢轰吧。Boss的攻击方式已经在怪物介绍中说了，这里不再累述。需要注意的是，直升机的导弹不要同时都射出去，较为有效的攻击方式是让导弹接连发射，大概保持半秒一颗，导弹恢复和发射的循环就不会断开。因为导弹不一定会射中Boss，所以我们才遵循这种输出规律，更快更有效地干掉它。



在Boss靠近后，使用机枪和导弹连续射击。这个时候是Boss攻击频率最高。并且也是我们输出最高的时候。注意躲避Boss的攻击。基本上还有4分钟的时候，Boss就会被击败。然后出现剧情，Boss强制剩下一点血。用狙击+ODK了结了他吧。

第五章：反击
The Counterattack

第五章进入前请尽量将武器升级起来，最好配备一把强狙，一把好的冲锋枪，还有你的那把不能替换的可爱的小手枪。榴弹其实也可以，但是弹药量是个问题。还是狙击比较合适。

第五章开始怪物的血量都大幅增加，并且出现了特殊的怪物，比如会扔闪光弹的Snatch和正面带有护盾的Roller。好的DNA会祝你一臂之力。稳扎稳打才是制胜关键。

进入任务后是开胃菜式wad+Roller，带有护盾的Roller用榴弹可以给予伤害，或者老套路，躲在掩体后扔手雷，依旧会大几率炸出ODK提示。此后Roller会全身泛红，这段时间用来输出再好不过。



继续进行，前面有要破坏的红色晶体。蓝色墙壁首次出现，其实和前面的路障一样，一发手雷就能推倒。炸开蓝墙后会出现新怪物：Mudflap，打法见怪物介绍。首先爆掉红色晶体再消灭Mudflap才能打开通路。Mudflap属于后期很强力的怪物，尤其精神风暴更是一击必杀，在它没有使士兵变成

Slacker便击倒它的话，会有勋章奖励。

往前走有三个红色晶体要破坏掉才能打开通路。小怪不必全清。进入下个区域，首先会刷出几只Snatch，可以选择用狙击远远地清除他们，之后清除4个红色晶体。这样即使你失去队友也会从其他通道补充。4个通道被打通后前进方向依旧不会打开，这时只要稍微等一会就会出现一只Mudflap，消灭它后便可前行。

这里的不断的刷出Bean阻挡你的去路，正确打法是不要理会Bean，，用手雷炸开蓝墙的时候，Bean会自己消失，；连续炸开两个后会被困住，这是会刷出一只Bean和一只Mudflap，区域狭小，而



且怪物攻击速度极快，需要用强力枪械，攻击力不足的时候还是用三红解决。

之后还会再刷出一只Bean，但是已经造成不了什么威胁了。

第五章最难的地方来了。这里分为三个阶段：



第一阶段：右面的墙壁没有打开，增援没有到来，这个阶段会不断的刷出Roller，保存弹药不是上策，快速清掉这几波怪物会进入第二阶段。

第二阶段：墙壁被打开，战车增援到达，同时地面刷出了大量Roller和Mudflap，保护好战车，同时快速击倒Mudflap才能保证士兵的生存率，至于Roller用战车慢慢消灭就好。

第三阶段：上路增援到达，同时刷出两只Roller和一只Mudflap，Mudflap不会主动来攻击你，但是会释放大范围的精神风暴。远远地用狙击解决三个红色晶体通路就可以打开，之后脱离这个是非之地，让那些士兵自生自灭去吧。

Boss战：Reaper

来到Boss战，第一次面对Reaper，打法见怪物介绍。

第五章 终boss：Hyde Bohr

博士的攻击速度快，移动时候会紧贴地面，很



难瞄准。打法是趁Boss攻击的时候OD到其他人身上进行攻击。作为Boss，他的防御实在是很弱，推荐榴弹和强化后的狙击枪。

第六章：永远 Eternity



本章一上来先打第二章女王BOSS的翻版。血更厚了，人更傻了。强力武器输出吧。

第二场是第五章的博士Boss。现在博士的进攻方式更加多样，且这货和AYA一样也会OD。第一阶段博士无法击败，AYA只能寻死，之后是很老套的用爱拯救世界的剧情……AYA原地复活，且场景内的人偶减少。这时出现可供AYA用来OD的人物。快速OD到Boss身边用狙击迫使Boss OD。当场景内人偶全部消灭，Boss会出现ODK提示。使用ODK可以使Boss一段时间内持续攻击AYA而不进行OD。抓紧时间输出即可获胜。顺带一提，时间拖得过长Boss会将AYA团团围住进行猛攻。不过即使被打死，也会在死前有时间OD到其他人身上。

博士被击败后直接前行即可触发剧情进入最终boss战。对于非G难度的最终Boss，有了好DNA的玩家可以完虐它了。



《光明》系列的最新作又与新老玩家们见面了。TONY大神的人设，豪华的声优阵容，不管是哪一方面都会另FANS为之尖叫。但是，如果仅仅认为这是FANS向的游戏，那么就大错特错了。《光明之心》这次在战斗系统方面下足了功夫，走的是完全正统日式RPG的战斗路线，并且战斗还有“注重演出效果”和“注重游戏快感”的选项，对于想好好品味游戏效果和快速通关的玩家都提供了选择。游戏的主线并不长，但是各个角色的支线剧本也需要玩家花费大量的时间去完成。在游戏的整个系统方面又与传统的RPG不同，以“面包”为游戏核心内容设定使得游戏在收集、制作合成道具要素上达到了模拟类游戏的丰富程度。可以说，该做是《光明》系列的老玩家、或者新接触该系列的玩家都应该尝试一下的作品。

文/Akatsuki

光明之心®
Shining Hearts™
シャイニング・ハーツ

《光明之心》主线流程+全角色支线剧本攻略

操作方式	
十字键/摇杆	移动
○键	决定/调查
×键	取消/加速跑
□键	打招呼
△键	主菜单
L键	查看任务情况
R键	打开地图（地图获得后）
SELECT键	使用リタ ン魔法（リタ ン魔法系的后）
START键	存记录

流程攻略

片头动画结束后，从三名女性角色中选择一人。由于选择的对象分别是修女、猎人和魔法师，所以这将对于以后的战斗方式有着一定的影响。根据自己的战斗发展方向决定吧。

在剧情结束后，获得魂のランタン，同时接受第一个任务。出门后之前选择的女性同伴将正式加入战斗队伍。



前往酒场后即可完成任务。

向广场上的石像祈祷能获得勋章；从东北的スティード处可以获得战斗指南书；在东边海岸能获得打招呼指南书。

回到面包屋后发生剧情，并接受任务“小麦を手に入れろ！”。之后只要前往西南ジョゼッペ家的田野里就能获得小麦，回去向面包屋店主报告。

回到船上睡一觉到第二天。



在剧情结束后接受任务，前往精灵之森。

向西北前行，在渡过桥后继续前行就会发生

BOSS战。由于BOSS在战斗位置的后列，所以需要将前方的杂兵先解决掉。

战斗后前行即是剧情，完成后沿路返回面包屋，工作结束，回船上睡觉。

（PS：在森林有可能会遇见トレント，这货比这里的BOSS还要厉害，所以打不过的时候还是逃跑吧）



第二天早上后发生剧情，获得ペット指南書和クリスタルエッグ（赤），将クリスタルエッグ设置在精灵的巢上。

前往面包屋后，接受烤面包的教学模式，完成后获得基本パンのレシピ、パン焼きのマーチ、パン焼き指南書。这时出现可接受的新任务。

前往西南的海岸后发生剧情，接受钓鱼的教学。完成后获得釣り指南書，并出现钓鱼任务。

所有都完成后就可以回船上睡觉到第二天。



起床后重复接任务、做任务的流程，在一天晚上睡觉的时候突然下雨，此后发生剧情，并在沙滩上漂来了迷之少女。

接着完成任务，当睡觉时船的能量积满并出现剧情后，获得きれいな石。这时出现任务“財宝？”。

前往古董店后发生剧情，シャオメイ加入战斗队伍。

没什么事的话，继续回船上睡觉。（- -|||）

剧情后接受任务“お城への配達”，在前行到城里门的时候发生剧情，这时ローナ、ラグナス、ルフィーナ加入战斗队伍。

往返于面包屋和诊疗所后获得カグヤのためのパンのレシピ，这是为カグヤ准备面包的食谱。

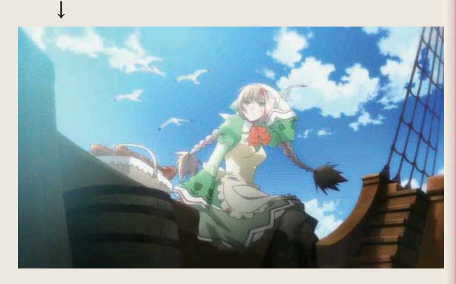
不过，现在还是回去睡觉。（喂）



连续两天给カグヤ烤面包并送往诊疗所后会发生剧情，获得心の鍵（レッドキー）。

前往诊疗所背后的泉水附近发生剧情，此时レッドキー沉入泉水中。

↓



与船舱内的同伴对话后，就可以出海了。

这时可以前往サマーヒル岛和サンフラワー岛，其中往东南前进是サマーヒル岛。



进入サマーヒル岛后发生剧情，之后便可以回到ウィンダリア岛去了。

不过，这里的素材比ウィンダリア岛要好很多，可以在这里多采集一点。



进入ウィンダリア岛后发生剧情，随后发生任务“「流れ着いた招き猫”。

前往古董店后出现剧情，之后就能前往洋馆的迷宫。

在进入洋馆迷宫的时候，战斗队伍只有主人公、女主人公和シャオメイ，这时还可以再追加一人。迷宫内进入有蓄水的区域会消耗体力，而向西北前进，在进入一个房间后就会发生剧情，随后就是BOSS战。

BOSS很肉脚，几乎都没有什么难点。战斗胜利后出现剧情，并发生任务“とびっきり甘いパン”。

按面包屋→（夜）洋馆的顺序发展剧情，之后メルティ加入战斗队伍，同时在夜晚也能进入洋馆了。



带上カグヤのためのパン前往诊疗所后发生剧情，随后按城里口→（夜）酒场→精灵之森的顺序前进推动剧情，就可以触发前往魔之森的条件。同时在アルヴィン加入战斗队伍后，就可以

前往サマーヒル岛了。

在岛上沿着火山山脚从桥向西前进，就可以到达魔之森。

在进入魔之森后发生剧情，随后的分道口向左前进，向北渡过一座桥，并在从洞窟里出来的时候再次发生剧情。继续前行就能触发BOSS战。

BOSS战依旧没有什么难点，稍微小心一点就能获胜。

战斗后会自动回到ウィンダリア岛的渡口，随后前往诊疗所发生剧情，获得心の鍵（グリーンキー）。

在晚上前往泉水处，グリーンキー将沉入泉水。



剧情结束后就可以前往スプリングレイク岛とエルドラ岛了。

不过这时发展故事主线是前往ウィンダリア岛的面包屋。



前往面包屋后发生剧情，在窑修理好之前都不能进行面包的制作了，于是只能前往村子东北的矮人族矿山寻求帮助。

按洞窟→锻冶屋的路线前景，发展玩剧情后将自动回到村子的广场上。这时ハンク加入战斗队伍，并且从此之后在锻冶屋中追加了装備の強化と作成。

与面包店店主对话后发生剧情，发生任务“スプリングレイク岛からの依頼”。

乘船出航向西南前进到达スプリングレイク岛。上岸后向西北前进，将面包交给精灵族人后任务结束。

回到ウィンダリア岛后前往诊疗所发生剧情，随后前往面包屋。向面包屋的西方前进，与クオン对话后发生剧情，随后发生任务“はらぺこクオン”。

给与クオン20个面包后，クオン加入战斗队伍。

回船上回到第二天。



在西南方的桥上发生剧情，随后进入强制战斗。

在战斗结束后，回船上睡觉到第二天。

醒来后与村民对话，向6个人以上散布谣言，之后回船上睡觉。

按面包屋→酒场的顺序发展剧情，ディラン加入战斗队伍，之后获得心の鍵（ブルーキー）。

在夜晚前往泉水后，ブルーキー沉入泉水中。



乘船可以达到的岛屿增加スノークリスタル岛、フロス岛、カナーン岛。

在剧情结束后，发生任务“流れ着いたオカリナ”，之后前往ウィンダリア岛的城里。



在达到城里口的时候，发现ローナ堵在那里过不去。

带上カグヤのためのパン前往诊疗所后发生剧情，再次前往城里口的时候发生剧情。

之后回船上睡觉到第二天。



带上カグヤのためのパン前往诊疗所，随后前往面包屋也会发生剧情。

回到船上睡觉到第二天。

再次带上カグヤのためのパン前往诊疗所发生剧情后，获得心の鍵（イエローキー）。

夜晚时间前往泉水处，主人公习得究極奥義【光剣シャイニング】，此时イエローキー沉入泉水中。



乘船可以到达的岛屿增加オータムリーフ岛、氷牙岛、バミューダ岛、紅葉岛。

剧情结束后，发生任务“謎の部品”，随后前往ウィンダリア岛的锻冶屋。



进入锻冶屋后发生剧情，之后将自动移动到船上。

这时，在进入夜晚之前都不能进入船内，而且锻冶屋的ハンク也不见了。

在进入夜里后，进船内发生剧情，之后就可以在船上烤面包了。



带上カグヤのためのパン前往诊疗所后发生剧

情，之后回到船上睡到第二天。

醒来后发生剧情，待剧情结束后回到船上将会出现出海剧情。

出海后将会立即靠近左边的船，这时会发生强制连续战斗。

战斗结束后发生剧情，进入第二天。



进入酒场后发生剧情，之后出海靠近东北的船只后发生强制连续战斗。

待战斗结束后，会进入到第二天。

再次出海前进到オータムリーフ岛附近的船只后，发生强制连续战斗的剧情，由于战斗后期是两个BOSS级别的怪物，所以要在前期小心保存体力。

战斗胜利后发生剧情，之后进入オータムリーフ岛内。



向岛内沙漠西南的洞窟前进，这里是海妖的秘密巢穴。

向洞窟内深处前进，在成功解谜吊桥的谜题后，渡过吊桥发生战斗。

胜利后继续向前行进，到达深处后发生BOSS战。

BOSS包含之前在海上遇到的连续战中的怪物，要在保证伤害输出的同时，还要注意回复体力。战斗胜利后进入剧情，获得心の鍵（ブラックキー）。

夜晚时间来到泉水边上会发生剧情，此时ブラックキー沉入泉水中。



剧情后，进入城里口时发生剧情。

在进入船内后发生剧情，这时暂时不能出海了。

在船上睡觉到第二天。



剧情后出海。

在海上靠近其他船只后，发生强制连续战斗。

战斗结束后发生剧情，之后回到ウィンダリア岛上，在船上睡觉到第二天。



醒来后发生剧情。

出海向东北的ガイルバンカーの船前进。上船后从北边的门可以到达海上基地アル・ビオン。

在基地里向西北前进，从台阶下去后，沿道路向西前进就会发生剧情，之后就是强制战斗。

在基地深处的战斗中，只需要将ブラックナイト和スカイリーダー打倒后就可结束战斗。

胜利后发生剧情，然后睡觉到第二天。



醒来后发生剧情，并发生任务“パンの配達‘メルティ’”。

在夜晚时间前往洋馆将会发生剧情。

之后与面包店店主对话发生剧情，同时出现任务“パンの配達‘アルヴィン’”。

前往精灵之森后发生剧情，获得愛のセレナーデ，同时发生任务“カグヤのパンを焼こう”。

使用愛のセレナーデ烘制カグヤのパン，然后睡觉到第二天。



醒来后发生剧情，然后前往城里口时也会发生剧情。

在与同伴对话后，就能出海了。

※需要注意的是，在任务结束前都不能再回来了。

这时将会自动前往东北的海域。



这时可以前往ダークグレイブ岛和シャンバラ岛。

在北边靠近ガイルバンカーの船后发生剧情，随后乘上船内。在船上的东南方向前往ゼーア・ドラー号。

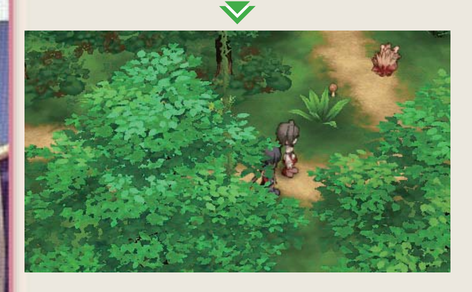
在ゼーア・ドラー号船上沿路前进，到达深处后发生战斗。此战斗结束后仅需向深处前进，获得心の鍵（シルバーキー）。

在船上向北前进能到达海上要塞アル・カトラス。

在海上要害中，每前进到一定区域就会进入强制战斗，所以也是对战斗力和物品准备的一个考验。当到达海上要害的最深处时，会出现游戏的最终BOSS。最终BOSS一共有三

个形态，在第三形态中会进行自动防御、并且HP相当高，拥有3连续技攻击总伤害值在450上下，而普通攻击也在250左右，需要小心应付。

战斗胜利后就能乘船向ウィンダリア岛移动了。



在夜晚时间前往泉水，シルバーキー会沉入泉水中。



带上カグヤのためのパン前往诊疗所后发生剧情，然后前往面包店，最后回到诊疗所与カグヤ对话发生剧情。

接受任务“カグヤからの依頼その①”，其中ウルフの毛要从サマーヒル岛的ウルフ处获得，而白いもふもふ需要从サマーヒル岛火山洞窟的ベヒモス处获得。

将道具交给カグヤ后发生剧情，之后睡觉到第二天。



与カグヤ对话发生剧情，接受“カグヤからの依頼その②”。

然后进入面包店后发生剧情，获得心の鍵（ゴールドキー）。

最后睡觉到第二天早上后发生剧情，直接进入ENDING。



通关后的要素

※在夜晚时间与各个角色对话，就会出现夜晚小秘密事件。这时，根据角色的好感度，以及该角色支线剧本全部完成的条件下，就会出现要不要沉入ゴールドキー。而沉入ゴールドキー的每个角色都有各自不同的ENDING。

※在获得ゴールドキー之前，与カグヤ进行夜晚小秘密事件提升好感度。在ENDING结束，カグヤ离开后调查其床就会发生剧情。在夜晚自己一个人去沉入ゴールドキー时就会出现カグヤ的特殊ENDING。

※最强之敌

在最终战之前也可与其战斗。

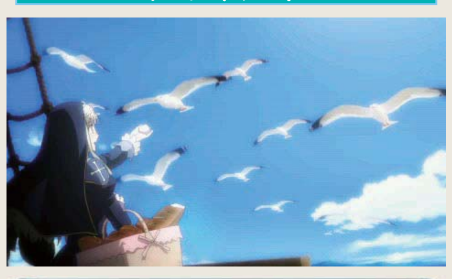


在ダークグレイブ岛南边的小岛——シャンバラ岛上调查墓碑，就会进入与最强之敌シャイニングスライム的战斗。

各角色支线剧本

※支线剧本的触发条件除了触发的时间外，还必须具备一定的好感度。好感度可以通过每日打招呼、完成委托或者赠送面包来提升。

シャオメイ



1，怪盗与王家宝剑

在古董屋与シャオメイ对话后接受委托，发生任务“怪盗と王家の宝剑”。

这时自动进入夜晚时间，前往城内的地下迷宫。

在迷宫深处打倒BOSS后获得王家の包丁。

2，怪盗与银之怀表

在古董屋与シャオメイ对话后接受委托，发生任务“怪盗と銀の懐中時計”。

在进入战斗后，需要使用シャオメイ的技能

"盗む"从チクタクシャーク身上偷到银之怀表。在偷到之前若是杀了チクタクシャーク即为任务失败，不过失败多少次都可以重复挑战。

偷盗战斗胜利后进入剧情，获得ダイヤの5。

3，怪盗与独角兽之角

在古董屋与シャオメイ对话后接受委托，发生任务"怪盗と一角獣の角"。

这时会自动进入洋馆的地下迷宫。

在深处打倒BOSS后获得毛糸の手袋。

4，怪盗与魔眼猫眼石

在古董屋与シャオメイ对话后接受委托，发生任务"怪盗と魔眼の猫目石"。

这时自动进入城内的地下迷宫。

在迷宫深处打倒BOSS后获得魔眼の猫目石。

5，怪盗与黄金龙

在古董屋与シャオメイ对话后接受委托，发生任务"怪盗と黄金の竜"。

这时将会自动前往オータムリーフ岛，随后进入西北的神殿遗迹。

在最深处战胜BOSS后发生剧情。

6，怪盗与野兽的礼物

在古董屋与シャオメイ对话后接受委托，发生任务"怪盗と野獣の贈り物"。

这时将会自动前往オータムリーフ岛，随后进入海妖的巢穴。

在最深处战胜BOSS后发生剧情，获得黒猫の首輪。

ローナ

1，王之蜂蜜

在城里口与ローナ对话后接受委托，发生任务"王の蜂蜜"。

前往精灵之森的西南后发生剧情，进入BOSS战。

胜利后获得ロイヤルハニー。

2，跳舞的钻石

在城里口与ローナ对话后接受委托，发生任务"踊るダイヤ"。

这时将会自动前往サマーヒル岛，随后通过东北的洞窟前往高原，在深处发生剧情并进入BOSS战。

胜利后获得妖精のトリュフ。

3，冰河的潜伏者

在城里口与ローナ对话后接受委托，发生任务"氷河に潜む者"。

这时将会自动前往スノークリスタル岛，随后在西南的森林中前进会发生剧情并进入BOSS战。

胜利后获得極上オマールエビ。

4，钢之斗士

在城里口与ローナ对话后接受委托，发生任务"鋼の闘士"。

这时将会自动前往オータムリーフ岛，随后进入荒野钓场南边的台阶处发生剧情并进入战斗。

胜利后获得霜降りビーフ。

5，过去的呼唤

在城里口与ローナ对话后接受委托，发生任务"過去の呼び声"。

这时将会自动前往オータムリーフ岛，随后进入红叶之森和芒草原交界处的鸟居时发生剧情并进入战斗。

胜利后可进入五重塔。在五重塔的每一层中都会有战斗，而到达第五层时会出现剧情，随后进入BOSS战。

胜利后发生剧情，获得鉄人包丁、黄金のタマゴ。

6，区别

在城里口与ローナ对话后接受委托，发生任务"ケジメ"。

这时将会自动前往ダークグレイブ岛，在前往墓地后发生剧情并进入战斗。

胜利后发生剧情，获得妖刀・雪姫。

ラグナス



1，幽玄的前奏曲

在城内与ラグナス对话后接受委托，发生任务"幽玄の前奏曲（プレリュード）"。

随后进入连续战斗，胜利后获得"ふわふわのワルツ"。

2，追忆的梦想曲

在城内与ラグナス对话后接受委托，发生任务"追憶の夢想曲（トロイメライ）"。

随后进入连续战斗，胜利后获得“雲の上のワルツ”。

3，望乡的摇篮曲

在城内与ラグナス对话后接受委托，发生任务“望郷の子守唄（ララバイ）”。

这时将会自动前往サマーヒル岛，在前往海滩后发生剧情并进入战斗。

战斗胜利后发生剧情，获得こんがりのサンバ。

4，绝望的狂诗曲

在城内与ラグナス对话后接受委托，发生任务“絶望の狂詩曲（ラプソディ）”。

这时将会自动前往サマーヒル岛，随后前往火山洞窟，在洞窟深处发生BOSS战。

胜利后向南前进，出洞窟后发生剧情，获得灼熱のサンバ。

5，天使的镇魂歌

在城内与ラグナス对话后接受委托，获得想い出のブリオッシュのレシピ。

当想い出のブリオッシュ★5时进城会发生剧情，随后开始任务“天使の鎮魂歌（レクイエム）”。

在战斗胜利后发生剧情，获得かぐわしきボレロ。

ルフィーナ

1，柠檬草

在城内与ルフィーナ对话后接受委托，发生任务“レモングラスのマリアージュ”。

这时将会自动前往サマーヒル岛，向火山东北前进后出现剧情，获得特别なシュガーブレッドのレシピ，然后自动返回ウィンダリア岛。

当シュガーブレッド★5时进城会发生剧情，随后获得ティートリーアロマ。

2，甘菊

在城内与ルフィーナ对话后接受委托，发生任务“カモミールのマリアージュ”。

这时将会自动前往スプリングレイク岛，在瀑布里洞窟的高台上巨大樱树向南发生剧情，获得特别なイチゴマフィンのレシピ，然后自动返回ウィンダリア岛。

当特别なイチゴマフィン★5时进城会发生剧情，随后获得ラベンダーアロマ。

3，金盏花

在城内与ルフィーナ对话后接受委托，发生任务“マリーゴールドのマリアージュ”。

这时将会自动前往スノークリスタル岛，在在大雪山中获得特别なミルク蒸しパンのレシピ，然后自动返回ウィンダリア岛。

当特别なミルク蒸しパン★5时进城会发生剧情，随后获得イランイランアロマ。

4，野玫瑰果

在城内与ルフィーナ对话后接受委托，发生任务“ローズヒップのマリアージュ”。

这时将会自动前往オータムリーフ岛，向北前进发生剧情，获得特别なリンゴジャムパンのレシピ，然后自动返回ウィンダリア岛。

当特别なリンゴジャムパン★5时进城会发生剧情，随后获得ローズベリーアロマ。

5，朱槿

在城内与ルフィーナ对话后接受委托，发生任务“ハイビスカスのマリアージュ”。

这时将会自动前往オータムリーフ岛，在神殿遗迹前发生剧情，获得特别なミートピザのレシピ，然后自动返回ウィンダリア岛。

当特别なミートピザのレシピ★5时进城会发生剧情，随后获得カモミールアロマ。

6，薰衣草

在城内与ルフィーナ对话后接受委托，发生任务“ラベンダーのマリアージュ”。

这时将会自动前往エルドラ岛，向北前进进入洞窟。

在洞窟深处打倒BOSS后，获得特别なドラゴンパンのレシピ，然后自动返回ウィンダリア岛。

当特别なドラゴンパン★5时进城会发生剧情，随后获得ビャクダンアロマ。

メルティ



1，未熟的冰是三千年的味道

在洋馆与ソルベエ对话后接受委托，发生任务“未熟なアイスは三千年の味”。

这时将会自动前往サマーヒル岛，随后前往火山，与ザック对话后自动返回ウィンダリア岛。

这之后带上肉まん、イチゴジャム、レッドハート×50前往洋馆就会发生剧情，获得ご主人様のリング。

2，大人的冰是刺激的味道

在洋馆与ソルベエ对话后接受委托，发生任务"大人のアイスは刺激的な味"。

这时将会自动前往スプリングレイク岛，随后与精灵族人对话后自动返回ウィンダリア岛。

到达到后发生剧情，获得カレーパンのレシピ。

这之后带上カレーパン、リンゴジャム、グリーンハート×50前往洋馆就会发生剧情，获得女王のリング。

3，革命的冰是高级的味道

在洋馆与ソルベエ对话后接受委托，发生任务"革命的なアイスは高級な味"。

这时将会自动前往スプリングレイク岛，与高台西北的精灵族人对话后，自动返回ウィンダリア岛。

这之后带上フランスパン、ラズベリージャム、イエローハート×50前往洋馆就会发生剧情，获得百合のリング。

4，热情的冰是地中海的香味

在洋馆与ソルベエ对话后接受委托，发生任务"情熱的なアイスは地中海の香り"。

这时将会自动前往オータムリーフ岛，与荒野的ラズロー对话后自动返回ウィンダリア岛。

这之后带上ピザ、アンズジャム、レッドハート×100前往洋馆就会发生剧情，获得執事のリング。

5，永远的冰是苦闷的味道

在洋馆与ソルベエ对话后接受委托，发生任务"永遠のアイスは切ない味"。

这时将会自动前往スノークリスタル岛，随后前往大雪山，与ジャック对话后自动返回ウィンダリア岛。

这之后带上シュガーブレッド、結晶砂糖、ブルーハート×100前往洋馆就会发生剧情，获得騎士のリング。

6，真实的冰是幸福的味道

在洋馆与ソルベエ对话后接受委托，发生任务"真実のアイスは幸せの味"。

这时将会自动前往フロス岛，在洞窟深处内发生剧情，进入BOSS战。胜利后，自动返回ウィンダリア岛。

这之后带上結晶砂糖、カリコリパン、4色ハート×100前往洋馆就会发生剧情，获得エンゲージリング。

アルヴィン

1，精灵与炎山

在精灵之森与アルヴィン对话后接受委托，发生任务"精霊と炎の山"。

这时将会自动前往サマーヒル岛，在火山内深处发生BOSS战。战斗胜利后发生剧情，获得クリスタルエッグｓ（赤）。

2，精灵与樱木

在精灵之森与アルヴィン对话后接受委托，发生任务"精霊と桜の木"。

这时将会自动前往スプリングレイク岛，接近高台上的巨大樱木时发生BOSS战。胜利后发生剧情，获得クリスタルエッグｓ（緑）。

3，精灵与大雪山

在精灵之森与アルヴィン对话后接受委托，发生任务"精霊と大雪山"。

这时将会自动前往スノークリスタル岛，进入大雪山后发生剧情，在深处发生BOSS战，胜利后出现剧情，获得クリスタルエッグs（青）。

4，精灵与砂岚

在精灵之森与アルヴィン对话后接受委托，发生任务"精霊と砂の嵐"。

这时将会自动前往オータムリーフ岛，进入沙漠后与BOSS发生战斗，胜利后出现剧情，获得クリスタルエッグs（黄）。

5，精灵与ダークグレイブ岛

在精灵之森与アルヴィン对话后接受委托，发生任务"精霊とダークグレイブ島"。

这时将会自动前往ダークグレイブ岛，从墓地深处进入黑暗的洞窟，并通过黑暗的洞窟来到古代遗迹，在深处发生BOSS战。胜利后出现剧情，获得クリスタルエッグｓ（闇）。

ハンク



1，ハンク打发时间1

进入锻冶屋后发生剧情，发生任务“ハンクのヒマつぶし”。

之后带上光の石和ブレッド再来就会发生剧情，获得火種の剣。

2，ハンク打发时间2

进入锻冶屋后发生剧情，发生任务“ハンクのヒマつぶし2”。

之后带上ブラックオニキス和ミルクブレッド再来就会发生剧情，获得ブラッドソード。

3，ハンク打发时间3

进入锻冶屋后发生剧情，发生任务“ハンクのヒマつぶし3”。

之后带上風の石和キャロットブレッド再来就会发生剧情，获得レヴァテイン。

4，ハンク打发时间4

进入锻冶屋后发生剧情，发生任务“ハンクのヒマつぶし4”。

之后带上メテオライト和パンプキンブレッド再来就会发生剧情，获得ノートゥング。

5，ハンク打发时间5

进入锻冶屋后发生剧情，发生任务“ハンクのヒマつぶし5”。

之后带上サファイア和バターブレッド再来就会发生剧情，获得シャイニングソード。

クオン



饿肚子的クオン

给予クオン总共20个面包后，クオン就会加入战斗队伍。

※每天能给的最大量是5个。

此外，在此任务结束后，与小屋前的クオン对话就会随机获得道具。

ディラン

1，VS失散的妖魔海贼

在酒场与ディラン对话后接受委托，发生任务“VS はぐれ妖魔海賊”。

随后进入战斗，胜利后发生剧情，获得マスターカトラス。



2，VS亡灵海贼

在酒场与ディラン对话后接受委托，发生任务“VS 亡霊海賊”。

随后进入战斗，胜利后发生剧情，获得藍玉のアミュレット。

3，VSガイルバンカー游击部队

在酒场与ディラン对话后接受委托，发生任务“VS ガイルバンカー遊撃部隊”。

随后进入战斗，胜利后发生剧情，获得対魔のマント。

4，VSガイルバンカー强攻侦查部队

在酒场与ディラン对话后接受委托，发生任务“VS ガイルバンカー強攻偵察部隊”。

随后进入战斗，胜利后发生剧情，获得骨喰いのカトラス。

5，VSガイルバンカー残留部队

在酒场与ディラン对话后接受委托，发生任务“VS ガイルバンカー残存部隊”。

随后进入战斗，胜利后发生剧情，获得薔薇のリング。



文/苦艾酒

"For God so loved the world, that he gave his only begotten Son, that whosoever believeth in him should not perish, but have everlasting life."
—— Chapter 3, Verse 16 of the Gospel of John

"神爱世人，甚至将他的独生子赐给他们，叫一切信他的，不至灭亡，反得永生。"
——约翰福音3章16节

战神 斯巴达战鬼 深度研究

本文并非单纯的《战神 斯巴达之魂》流程攻略，而是按照游戏的流程，作者对背景进行的深度研究和讲解。文章涉及到了战神系列其他五部作品，从各个方面对PSP版《战神 斯巴达之魂》进行全方位的分析。而标题中的"战神 斯巴达战鬼"是作者认为本作最合适的名称翻译，这在最后一章会讲到。文中的中英文对照部分是游戏中出现的英文词汇和翻译，作者认为这样更能帮助理解。

首先要明确的是本作的发生时间是在游戏1代之后，手机版《战神：背叛》（God of War：Betrayal）之前。把战神六部游戏的历时顺序从头到尾顺一次的话，如下所示：

Chains of Olympus - God of War - Ghost of Sparta - Betrayal - God of War II - God of War III

Chapter II : The Long Road Home
第二章：漫漫归乡路

（接上期）

奎托斯发现自己来到了克里特岛(Island of Crete)上，北方正在不断下沉的辉煌文明处，时不时传来阿特兰蒂斯民众无助的哭泣声（“波塞冬大人已经放弃我们了！”）。就像上文所说的那样，锡拉火山的爆发使得克里特岛也将遭受与阿特兰蒂斯相同的命运。岛上随处可见残垣败瓦，满眼狼藉。

克里特岛在希腊，无论是在历史上还是在神话中都具有举足轻重的地位。

希腊古代史

希腊的历史大体上可以分成四个部分：青铜时期（Greek Bronze Age），古希腊（Ancient Greece），中世纪希腊（Medieval Greece）和现代希腊（Modern Greece）。抛开不在本文探讨范围内的后两个时期，青铜时期的希腊文明（——公元前11世纪）又被称为爱琴文明（Aegean civilizations）。在这个阶段里，希腊前后共诞生了四个文明，分别是希腊大陆上的青铜文明（Helladic civilization）；南方克里特岛上的米诺斯文明（Minoan civilization）；克里特岛北面，爱琴海上基克拉泽斯群岛上的基克拉泽斯文明（Cycladic civilization）；以及青铜时代晚期在雅典西南方，伯罗奔尼撒半岛（Peloponnese）上的迈锡尼文明（Mycenaean civilization）。



米诺斯文明在宗教理念上保有旧时的母权至上的特点，鲜有男性神崇拜。而在商业上，克里特岛依靠自己地理上孤于海外的优势，几无战事，专心于发展商业。直到公元前1500年，锡拉火山爆发，米诺斯文明受到重创，开始走向衰弱。在公元前1400年左右，西北方崛起的迈锡尼文明入侵，米诺斯文明渐渐灭亡。

在公元前1200年左右，迈锡尼国王阿伽门农（Agamemnon）发动了著名的特洛伊战争（Trojan War），把希腊的版图向东方的小亚细亚扩展。虽然这场战争他取得了胜利，但在凯旋后不久，阿伽门农就被自己的妻子所杀。迈锡尼文明渐渐式微。一个世纪后，从伯罗奔尼撒半岛南方崛起的多利安人毁灭了迈锡尼文明。随后战火蔓延到了希腊的每一个角落，史称多利安入侵（Dorian invasion）。从公元前1100到前800年，整整三个世纪的时间，希腊持续处在一种动荡不安的局势中。通过北方的外族移民大量涌入，金属冶炼技术从青铜到铁器的过渡，对从东方传来的腓尼基语言（Phoenician alphabet）进行加工进而形成希腊自有的新书写系统得以普及，以及民族的不断分裂融合，在公元前800年左右，以雅典和斯巴达为首的希腊城邦体制逐渐形成并得到确立。



在接下来将近六七百年的时间里，古希腊时代的文明绽放出了璀璨的光辉。在哲学，文学，科技，戏剧，建筑等诸多方面都有着很深的造诣。我们今日所熟知的古希腊先贤大哲荷马、赫西俄德、苏格拉底、柏拉图、亚里士多德、欧几里得，以及奥林匹克运动会，当然还有神话体系等等，都是出自这一时期。

在前后两次战胜了西亚的波斯帝国后，希腊城邦进入了黄金时期，但同时也出现了分裂的隐忧；公元前431年，斯巴达和雅典之间爆发了伯罗奔尼撒战争（Peloponnesian War）。最终斯巴达人“惨

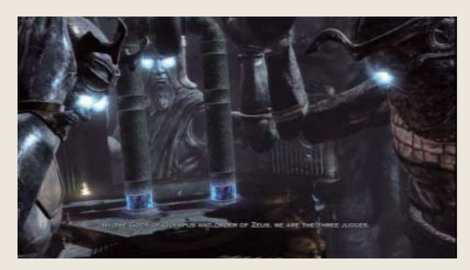
胜”。结果却是北方的马其顿王国（Macedonia）坐收渔利。约80年后，天才军事家亚历山大大帝（Alexander the Great）带领马其顿军队横扫希腊诸城邦，东征波斯，直达印度，创造了盛极一时的马其顿帝国。但在他死后（前323年），割据各地的部下相互斗争，帝国陷入内乱，历时漫长的继业者战争（Wars of the Diadochi）开始。直到公元前146年，希腊被罗马帝国征服。

国王米诺斯

上面讲的貌似有些扯远了，不过鉴于后面还要讲到斯巴达的历史，我这里就先大体上带着大家过了一遍希腊古代史。如果有人看郁闷了，没有关系，我暂时讲完了……

现在回到克里特岛上来：在神话中，克里特岛是第三代神王宙斯刚出生的时候所藏匿的岛屿。在这里他避免了被自己的父亲克洛诺斯（Cronos）吞噬的命运，并在长大成人之后战胜了自己的父亲，同时解救了自己的兄弟姐妹。但是在战神系列里，宙斯的藏匿之地改为了盖娅的背上。

克里特岛上的文明之所以叫米诺斯文明，是根据国王米诺斯（Minos）命名的。这位仁兄和另外两位国王，拉达曼迪斯（Rhadamanthus）和埃阿科斯（Aeacus）同为冥界三判官（The Three Judges）。根据柏拉图的说法，埃阿科斯负责审判东方人死后的灵魂，拉达曼迪斯负责西方人，而居中的米诺斯则拥有决定性的一票。相信玩过《战神3》的人应该对这三位都不陌生。



↑右手戴蛇形头盔的是拉达曼迪斯，左手羊角的是埃阿科斯，居中的是米诺斯。

关于米诺斯的故事，在三判官中是最多也是最有名的。这个故事的前半段我写《战神3》攻略的时候已经讲过一次。这次纯引了：

……在米诺斯赶下拉达曼迪斯成为新一任克里特岛（Crete）的国王之后，他向波塞冬拜祈神迹以便证明自己的篡权是正当的。于是波塞冬赐给了米诺斯一头巨大的白色公牛，要求他将其祭献给自己。但是这只公牛实在是太美丽了（……），米诺斯最后宰了另外一只公牛来祭献。愤怒的波塞冬诅咒了米诺斯的妻子帕西菲（Pasiphae），使其患上了嗜兽癖（zoophilia）。为了遮丑，米诺斯请来代达罗斯（Daedalus）为帕西菲制造了一只木制母牛，把她藏入其中。由于做的过于逼真，白色公牛看上了这只母牛并与其交配，帕西菲因而怀孕。随后生下了一只牛头人身的怪物米诺陶洛斯（Minotaur）。字面意思即为“米诺斯的牛”。

代达罗斯建造了一个异常复杂混乱的迷宫（Labyrinth）用以困住米诺陶洛斯。卸磨杀驴，杀人灭口，为了不让其他任何人知道怪物的来历和迷宫的进出方法，米诺斯将米诺陶洛斯、代达罗斯和他的儿子伊卡洛斯（Icarus）三人一起关进了迷宫（另一种说法是米诺斯将父子二人关到了塔里，并封锁了陆路和海路）。代达罗斯随后收集了鸟类的羽毛，并用麻绳捆在一起，用腊封牢，制造了类似翅膀的东西；并和伊卡洛斯两人一起逃离了克里特岛……随后的故事相信没有人不知道了。伊卡洛斯同学玩的太愉快，飞的过于接近太阳，高温将腊融化。失去了翅膀的伊拉洛斯掉入海里被淹死。

需要补充的是，米诺斯事后并不甘心失去代达罗斯，他游历于各个城市并提出一个难题：用一根细线穿过一颗海螺。当他到达西西里岛（Sicily）的时候，国王可卡路斯（Cocalus）知道隐居于此地的代达罗斯可以解决此难题，便前去请教他。代达罗斯把线的一头绑在一只蚂蚁身上，在海螺的另一头放上蜂蜜，于是蚂蚁便带着线顺利的穿过了海螺。于是米诺斯知道了代达罗斯在此地，并要求可卡路斯将其移交。柯卡路斯设法说服米诺斯先去洗个澡，随后他的女儿和代达罗斯在澡堂里面趁其不备，用开水把米诺斯活活烫死。

有趣的是本作中在克里特岛上还真有澡堂（The bathhouse）。制作小组这个媚眼抛的很是巧妙，不知道有多少人第一次打的时候可以心领神会呢？

最后再点一句，整个克里特岛被奎爷闹了个鸡犬不宁，而身为本岛前岛主的米诺斯在3代审判奎托斯的时候居然没有以公报私；相比之下波塞冬在3代里就很没有气量了。

寻兄之旅

闲话说了不少，现在终于可以继续游戏了。在克里特岛上前行的奎托斯，不久就来到了雅典娜神庙（Temple of Athena）。对着这里的雅典娜雕像，奎托斯再也不能忍住心中的不忿，这愤怒就如同锡拉火山一样爆发了出来。



ATHENA! You lied to me! The gods lied to me! My brother lives! He lives!

雅典娜！你对我撒了谎！诸神对我撒了谎！我的弟弟还活着！他活着！

面对着奎托斯勃发的怒气，智慧女神也不由得停顿了几许，才勉强做了回答。但如此敷衍了事的应对，绝对不是奎托斯所能接受的。（图5）



Don't let your rage blind you, kratos. There is much you do not know. Be warned, they will all try to stop…

不要让愤怒遮挡了你的双眼，奎托斯。这里有着太多你所不知道的，你要小心，他们会都来阻止你…

话音未落，雅典娜之刃在空中划出了一道优美却致命的弧线，疾扫而过，雕像一触之下便粉碎在地。对于一个经历了丧妻、丧子、丧母的人来说，当他知道自己唯一在世的亲人正在受苦的时候，他还能有什么理智和道理愿意妥协?

愤愤不堪的奎托斯继续穿梭在克里特岛的废墟



中，通过了鲜血四溢的浴室（The bathhouse）后，战神碰到了一个伤痕累累的克里特士兵，他抱着一个已经从中裂成两段，肠子外翻的将军，声嘶力竭的哭喊着。周身四处可见被折磨得不成人形的尸体。



Hold fast, Dominus, we're won the battle. Hold fast.

坚持住阿，大人，我们胜利了！坚持住！

What happened here?

这里发生了什么？

We have angered them…the gods...They sent a message to all who defy their glory. But we…We survived. Spared us…she…she…

我们把他们惹怒了……众神……他们对所有敢于违抗他们荣光的人给予了警告。但是我们……我们活下来了！被……被宽恕了！……她……她……

Who spared you?

谁宽恕了你?

The daughter…a message…to the Ghost of Sparta.

女儿……她有一个讯息……带给斯巴达战鬼的。

…the labor begins. …Death…awaits the Ghost. He will never get the skull. The skull…

……“工作”开始了……死亡……等待着战鬼。他永远也得不到头骨。头骨……

I am coming for you, brother.

兄弟，等着我。



Dominus在拉丁语中意为Lord，既可以翻译成君王，也可以翻译为领主。这个名字也是3代奎托斯的一件奖励服装的名字，单从能力上来看，是所有服装里性能最好的，而这身衣服也是奎托斯在成为阿瑞

斯仆从之前，身为斯巴达将军时所穿的服装。

而“头骨”所指的无疑是用来打开死亡领域的凯瑞斯头骨（The Skull of Keres）。而至于说“工作”，是什么意思呢……

【掘墓人】

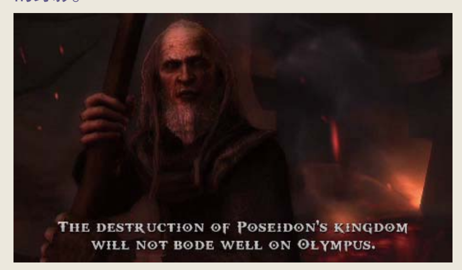
得不到一个头绪的奎托斯只能继续前进。在经过了克里特之门（Gates of Crete）后，通过漫长的索道，奎托斯进入了火焰四起的岛内核心地带伊拉克利翁（Heraklion）。



伊拉克利翁Heraklion也写作Iraklion，是如今克里特岛的首府。在神话中，米诺斯的王宫和他用来囷住自己畸形儿子米诺陶洛斯的迷宫（Labyrinth）都是修建于此。

伊拉克利翁广场（Heraklion Forum），根据赫拉克勒斯命名，伊拉克利翁是克里特岛的首都，以及与阿特兰蒂斯交易的首要城市。

在广场的另一侧，奎托斯遇到了一个绝对不陌生的身影。



What fools. What fools. And you…the biggest fool of all, Kratos. The Ghost of Sparta. The slayer of Ares, and now the destroyer of Atlantis. You should take heed, Spartan. The destruction of Poseidon’ s kingdom will not bode well on Olympus.

真够傻，真够傻，而你……则是其中最大的傻瓜，奎托斯。斯巴达战鬼，弑阿瑞斯者，如今还要加上阿特兰蒂斯毁灭者。你可要留神，斯巴达人。波塞冬的国度被毁这件事在奥林匹斯看来而不是什么好兆头。

I care little for the gods.

众神管我鸟事。（好吧，这个译法太过了，不过我觉得偶尔这样来一次很有气势。）

And yet you walk beside them?

但你依然是他们中的一员?

I did not ask for the throne of Ares.

我并没有要求得到阿瑞斯的王座。

You were given the honor to walk among the gods. And yet you spit on it like it was dirt.

你被赋予了成为众神一员的荣誉。但是你却弃之如履。

The gods can keep their honor. I wish only to find my brother.

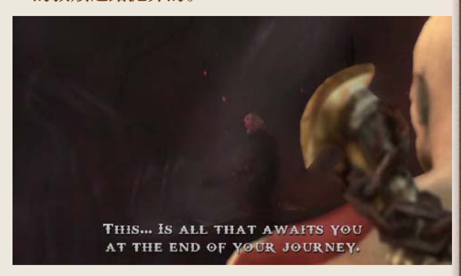
众神可以守着他们那点荣誉，我只希望找到我的兄弟。



↑这句话显然是切中了要点。

Ah, yes. The other one. Try if you must. But will not succeed. You will never find him. And in the wake of your destruction, you have sunk the only path to your salvation.

阿，是呢。“另一人”。 如果你硬要强求请自便，但是你是不会成功的，你永远也找不到他。同时在你面临灭顶之灾的时候，记得是你亲手把你唯一的救赎之路抛弃的。



↑说到这里，老人指了指身旁的土坑…

This…is all that awaits you at the end of your journey.

这……这就是在你征途尽头会遇到的全部。

Not before I find Deimos.

在我找到戴莫斯之前想都别想。

Be wise, my son…And turn back now. Do not seek the Domain of Death.

放聪明些，孩子……现在就罢手。不要寻找死亡之域。

掘墓人（Grave Digger）毫无疑问是战神系列在很长时间以来最大的谜团。直到《战神3》豪华版里面附带的文件“God of War: Unearthing the Legend”中才被确认为是宙斯本人。挖坟这么丧气的活儿也亏得众神之王这么热衷，从1代就开始干到现在......

如果不算9位缪斯，在战神系列里面正式登场过，并且和宙斯有直系亲属关系的人总共有整20人。其中只有其母亲瑞亚（Rhea），儿子奎托斯，女儿阿耳忒弥斯（Artemis），干女儿阿佛洛狄忒（Aphrodite）4人生死不明，其他16人全部阵亡。猜猜都是谁杀的？

（另外1代和本作的宙斯都是由Paul Eiding配的音，他还配过MGS系列里的Roy Campbell。）

这段对话可以说是3代留下的谜题中最关键的一个。在最终决战之前，宙斯、盖娅、奎托斯三方对峙，宙斯就提到了盖娅当初应该选择“另一个”。如今终于可以明确了，“另一个”指的就是奎托斯的弟弟——戴莫斯。



↑你的棋子让你失望了，盖娅，也许当初你应该选择另一个！

【第一次回忆】

奎托斯丝毫没有把掘墓人的话放在心上，拿起了在一旁的克里特之匙（The key of Crete）。来到伊拉克利翁街道（Streets of Heraklion），这里的火势已经到了不可收拾的地步了。即使身为战神奎托斯也要奋力逃生。在成功避到安全一些街道的另一侧，奎托斯看到了一座表现雅典和斯巴达士兵交战的雕像。这又勾起了他的回忆……



记忆中，兄弟两人皆一手持矛，一手持盾，正在全力相争。

Don’t let your guard down, Deimos!

不要让你的防守出现破绽，戴莫斯！

显然还只是个孩子，奎托斯已然是个战意高昂的训练狂了，而且还把自己弟弟拖下了水。双方在力量相撞的一击后，气力较弱的戴莫斯失去了平衡，奎托斯赶上将其放倒在地。



A Spartan warrior never lets his hack hit the ground. Even in death, a Spartan stands tall for the battle. You are a Spartan, are you not!??

斯巴达战士从来不让背部着地。即使直面死亡的威胁，斯巴达人也高昂着头加入战斗。你是斯巴达人，不是吗！？？

戴莫斯面对强势的哥哥显得有些吃力，略带慌张的回答道，“Yes, kratos”。

见训话的目的已经达到了，奎托斯把弟弟拉了起来。兄弟俩还来不及多说什么，身后突然传来了喊杀



声。在漫天的火箭中，四周陷入了一片火海中，就如同现实中一般……

“斯巴达战士从来不让背部着地。”是在3代最后的场景血池（The Pool of Blood）中出现的众多呐喊中的一句。由于之前从来没有人说过这句话，因此当时就被认为是弟弟会登场的预兆。当时的弟弟是由指环王里面饰演弗罗多的 Elijah Wood客串配音的，总共有两句台词。

A Spartan never lets his back hit the ground. Right brother?

斯巴达人从来不让他的背部着地，不对么，哥哥？

Dont leave me again, Kratos!

不要再一次抛弃我，奎托斯！

从某种意义上讲，本作很多的台词和结局都是可以预料，或者有过暗示的。当然要是这样玩可能会减少点乐趣。

而Spartan stands tall（斯巴达人高昂头颅），则是本作官方网站的地址。（http://www.spartansstandtall.com）

【死神之女厄里倪厄斯】

奎托斯回到了雅典娜神庙，这次身上有了克里特之匙，奎托斯打开了神庙另一侧大门。经过了连场恶战之后，奎托斯来到了阿罗阿尼亚山脉（Mounts of Aroania）。



阿罗阿尼亚山脉的位置如地图所示，奎托斯如何在这么短的时间里能够跨越大半个希腊，从南方的克里特岛到达偏中西部的阿罗阿尼亚山脉，这多少是个问题……

刚进入阿罗阿尼亚山脉，奎托斯就看到远处的高台上一名类似鸟身女妖（Harpy）的怪物抓着一名士兵，将其举到空中。



Ghost of Sparta?

斯巴达战鬼？

I don' t know where he is. Please…I swear to you…

我，我不知道他在哪里，求求你……我发誓……

显然怪物没有相信他的话，她把士兵摔在地上，随后爪子轻易的插进了肚子中。



Tell us…

告诉我们……

看着士兵再没有回应，怪物失去了审问兴趣，展翅飞走了。奎托斯从侧面山路绕上了高台，发现士兵还活着，但是显然已经离死不远了。



My lord, I knew you would return. I have not failed you. I told the servant of Death nothing. Elysium. Elysium…

大人，我就知道你会回来的，我没有辜负你，我没有对死侍透露一个字。极乐世界……极乐世界……

You are a Spartan. Even in death you stand tall for battle.

你是斯巴达人。即使直面死亡，你也要高昂着头。

Thank you Lord Kratos.

谢谢您，奎托斯大人。

The lifeless body of a slain Spartan lays on the ground, having given his life to protect the entrance to the city. The treacherous pass within the mounts of Aroania is one of the few

routes into Sparta. These mountains are also the proving grounds where young warriors are sent alone to face their deepest fears before being give the honor to join the ranks of the Great Spartan Army.

付出了生命的全部来守卫城市的入口，被残杀的斯巴达人那了无生气的躯体躺在地上。阿罗阿尼亚山脉内危机四伏的通道是少数通往斯巴达城的路径。这山脉也是年轻的战士被派出单独去直面最深邃的恐惧，以证明他们配得上成为强大的斯巴达军队中的一员。

进入阿罗阿尼亚山脉后不久，奎托斯来到了慰藉裂谷（Chasm of Solace）。刚攀上高处就看见一只硕大的巨鹰从头上呼啸而过……

来到阿罗阿尼亚山口（Aroania Pass），终于遇到了之前杀害他部下的怪物。



Erinys…the daughter of Thanatos, the god of Death. Pain given form, evil given life.

厄里倪厄斯，死神塔那托斯的女儿。痛楚赋予其形体，灾祸赋予其生命。

Ghost of Sparta, the god slayer. Your brother belongs to Thanatos. So does your blood.

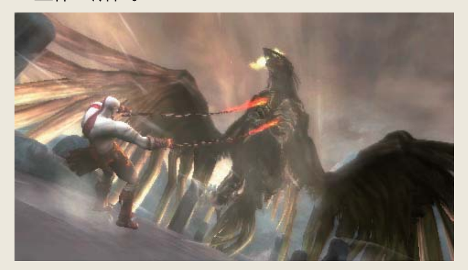
斯巴达战鬼，弑神者。你的兄弟属于塔那托斯…你的后代也无例外。

You cannot stop me, nothing can.

你没有办法阻止我，谁都不行。

二代神王泰坦克洛诺斯（Cronos）从自己的父亲天父乌拉诺斯（Uranus）手中夺权的时候，他先是把父亲灌醉，然后用一把锋利的镰刀把乌拉诺斯阉割了。掉落下来的那部分在海里孵化成了爱神阿佛洛狄忒（Aphrodite）；而乌拉诺斯四溅的精血洒到了盖娅身上，使盖娅孕育了复仇三女神厄里倪厄斯（Erinyes）。在本作里三位复仇女神合三为一，拼法不够正统，居然还成了死神的女儿……要知道两人在神话中论辈分的话可是平起平坐的。

但是就像前面说过的，厄里倪厄斯对“弑母者”是决不宽恕的。实际上像奎托斯这样善于杀亲的人，这么晚才被厄里倪厄斯盯上，应该说已经是晚了。这也就是前面那位奄奄一息的士兵所提到的“工作”所在。



↑在先后撕掉了厄里倪厄斯的两只翅膀后，复仇女神变身成为了先前看见的巨鹰，奎托斯用战链缠住她的双爪，两人比拼力气。



↑厄里倪厄斯渐渐力道不支，夺路而逃，战神紧追不放。



↑在天上厮杀。这里是不是有点像2代里骑着天马珀伽索斯Pegasus空战的场景？



↑厄里倪厄斯力尽坠落。

←战神战胜了死神之女。

在经过了长途跋涉之后，奎托斯终于回到了斯巴达……这里的阿瑞斯神庙中，有着能带他前往死亡领域解救戴莫斯的……

Chapter III: The Most in this World...
第三章：这个世界上最……

…There is an old legend that king Midas for a long time hunted the wise Silenus, the companion of Dionysus, in the forests, without catching him. When Silenus finally fell into the king’s hands, the king asked what was the best thing of all for men, the very finest. The daemon remained silent, motionless and inflexible, until, compelled by the king, he finally broke out into shrill laughter and said these words, “Suffering creature, born for a day, child of accident and toil, why are you forcing me to say what would give you the greatest pleasure not to hear? The very best thing for you is totally unreachable: not to have been born, not to exist, to be nothing. The second best thing for you, however, is this—to die soon.”

…关于弥达斯国王有个古老的故事，相传他长久以来都在森林里苦苦寻找酒神狄俄尼索斯的导师西勒诺斯，在不捉到它的前提下。而当西勒诺斯终于落到了国王的手里时，国王立刻迫不及待的请教他：什么东西对人来说是最美好的？刚开始精灵木然呆立，一言不发，直到国王把它逼急了，西勒诺斯才爆发出一阵尖笑，说道：“可怜的浮生啊，无常与苦难之子，你为什么要逼我说出你最好不要听到的话呢？那最好的东西你根本就得不到，这就是——不要降生，不要存在，成为虚无啊！不过对你来说次好的东西倒是好办，那就是——立刻玄死。”

斯巴达之城

斯巴达，往往人们提到这个名字的时候，都会不由自主地想起那近乎不人道的优胜劣汰法则和骁勇善战的士兵，还有一个让人热血沸腾的数字：300。很好，如果能有这些联想，那么我可以省去很多麻烦事情，只说说地理历史就好了。

斯巴达位于伯罗奔尼撒半岛的东南角。斯巴达城并不临海，东西两面有山，北面为丘陵高地，流经此地的埃夫罗塔斯河（Evrotas River）既提供了水源，又是一道天然屏障，城市扼住了南部伯罗奔尼撒半岛的交通咽喉——这些信息一给出来，易守难攻，战略冲要，兵家必争等等形容词就都可以加上来了。话是这样说，但实际上这个所谓的重要据点所能掌控的范围有多大呢？真把数字给出来的话，这是一个很让人沮丧的事情。整个伯罗奔尼撒半岛大约是2.1万平方公里，广义上的北京大约是1.7万。



也就是说，斯巴达所领控的范围大约只有2/3的北京大小——可就是这样的弹丸之地，却在某个时期，让整个希腊都臣服在了他的脚下，可又却迅速的衰败，终归是做人嫁衣。

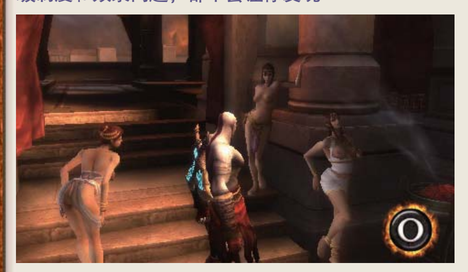
最早有关斯巴达所在位置的文明记录可以追溯到拥有文字之前的时代，直到青铜时代晚期，此地的原始文明逐渐衰退。在特洛伊战争后约60年，即公元前1150年左右，从北方马其顿移民至此的多利安人（The Dorians）赶走了南部伯罗奔尼撒半岛的原住民，但是依然沿用了这些原住民的称谓。其中在斯巴达驻扎下来的多利安人中的分支，就欺世盗名般的成为了今日我们所熟知的“斯巴达人”。

多利安人很快就壮大了实力，并且向外扩展，伯罗奔尼撒半岛北部的迈锡尼文明首先遭难；其后整个希腊都难以幸免。就像上文所说的过，这一时期被称为希腊历史上的黑暗时期（Dark Age）（前11世纪——前8世纪）。随后的故事其实前面断断续续的都讲到了：在两次波希战争皆战胜波斯的过程中，雅典和斯巴达脱颖而出成为希腊诸城邦中强国的代表。这种双雄对立的局面，最终导致了长达27年之久的伯罗奔尼撒战争的爆发。直到公元前404年，斯巴达终

于拖垮了雅典，成为希腊200多个城邦中的霸主。但是这份帝王业绩仅仅持续了33年。公元前371年，斯巴达人在留克特拉战役（Battle of Leuctra）中完败于底比斯（Thebes），从此一蹶不振。直到公元前146年，希腊成为罗马帝国的行省，斯巴达也就此从历史舞台上销声匿迹。

如果按照战神系列的时间线来算的话，在奥林匹斯之链里，奎托斯杀死了波斯国王薛西斯一世（Xerxes I），让希腊取得了第二次波希战争（前490年——前480年）的胜利。那么这一阶段的斯巴达正处于其走向顶峰的黄金时代。

中央一品大员，尸体搬运工，家庭暴力驱动者——奎托斯终于荣归故里，衣锦还乡。往日牛鬼蛇神混杂的斯巴达城今日特别的清静，显然是预先被通知了今天高层要来视察。因此除了热情好客的女同学们时刻准备着和奎托斯取长补短之外，就是安安静静做生意的商人们，所有不该让你看到的东西，比如等级制度和奴隶问题，都不会让你发现……



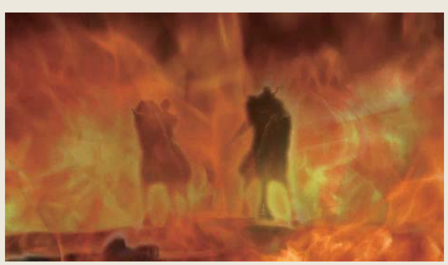
于是奎托斯在舒展了一下腰肌，得出了野花哪有家花香等等结论之就走向了斯巴达监狱（Jails of Sparta）。

【第二次回忆】





gods, and the destruction of Olympus. She saw that it would be brought about not by the hands of the titans, who thirsted for revenge, but by the hands of a mortal, a marked warrior. Whoever



controlled the marked warrior…controlled the fate of Olympus.

在奥林匹斯诸神与泰坦之间的圣战结束后，先知预告了奥林匹斯的毁灭，以及诸神的消亡。她料想那不会是出于企图复仇的泰坦之手，而是出自凡人之手——被印记的战士。而控制了“被印记的战士”的人……将控制奥林匹斯的命运。

眼看着戴莫斯被巨汉抓走，奎托斯冲向他，试图被弟弟抢回，巨汉回手一击把奎托斯打倒在地……奎托斯右眼挂彩，这也是斯巴达战鬼右眼巨大疤痕的由来。





（未完待续）

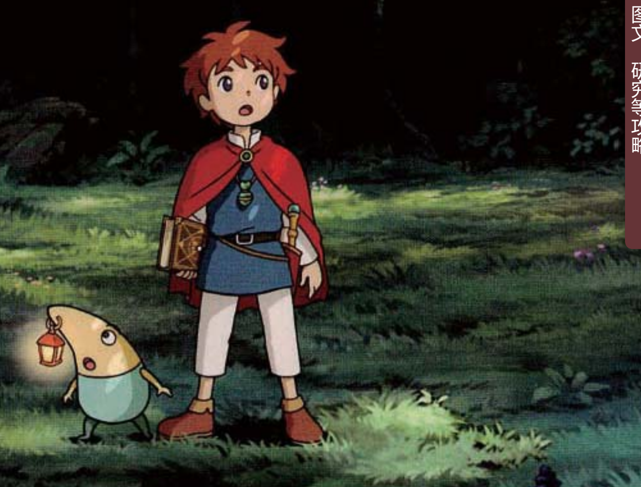


《二之国》究极流程攻略

文/口袋

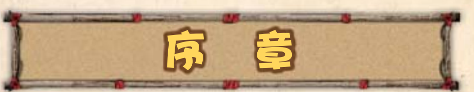
LEVEL5之前出品的雷顿系列广受玩家的好评，不过接着推出的几个解谜小品却显得有些差强人意，但这次的【二之国】作为一款RPG来说，可谓是不负众望吧。谁说众口难调？这游戏集动画、剧情、魔法、谜题、合成、饲育、互动为一体，就不信有人能挑出毛病来……就算平射炮这位喜欢抬杠的小编提出“哥想玩纵版射击游戏”——这么无理的要求，在二之国里竟然还真有个剧情小游戏是骑着魔法机械扫帚飞天纵版射击的，令口袋觉得非常无语。好吧，说优点一大堆，其实缺点嘛也有几个，最讨厌的就是跑路太慢了，虐心啊……我说L5，你敢把速度提高一点不？另外就是不管级别如何高，低级的小怪还是会在地图上骚扰你，好麻烦啊。还有就是为了增加代入感，这游戏是和一本超厚的魔法书捆绑发售的，游戏里提及的许多内容都是需要参考魔法书来进行的，如果没有这本书，又不看攻略的话几乎是寸步难行啊……口袋是个被窝族，又不想开着灯边翻书边玩，于是无奈之下弄了个电子版的存进PSP里，边玩DS边看PSP囧

哎呀，因为这次是要写攻略的，所以就不多加以评论了。说个小插曲，在游戏发售前，主编大人曾经问众人一个很严肃的问题：“谁来做二之国的攻略？”当时口袋翻了翻这游戏的介绍，于是猛地想起一件诡异的事情——我以前曾经破解过这东西呀，还清楚地记得动画中的字幕是可分离的TXT呢！这真是太离奇了，莫非是在另一个平行世界里的记忆？游戏明明还没发售的说……不过也正因为这样，口袋决定掏出555大元败一盒正版留作纪念，当然游戏的攻略权也争取到了，行吧，你们去做华丽的MHP3，我做我的二之国，喜欢的玩家们要支持我哦！（众小编：行了口袋，别卖萌了，快写正文吧。）



基本操作	
十字键	移动（还真是龟速啊囧）
A键	调查、确认、对话等
B键	取消
X键	打开系统菜单
Y键	打开魔法菜单
START键	暂停游戏
触笔	拖拽走动、点击菜单、绘制魔法等

系统菜单	
行囊	消耗品、武器、防具、饰品、合成材料、重要道具等
合成锅	将得到的材料合成为高级物品
采集瓶	当前提取到的各种情感
换装	更换装备
饲育笼	饲育精灵
换人	变换战斗时的出场阵容
任务本	当前进行中的任务
教学石	游戏中各种说明和纪录
能力镜	查看当前角色的能力



故事的开端发生在一座宁静的小镇上，男主角奥利佛和母亲一起生活，每天过着平淡无奇的日子，直到有一天……

早上，奥利佛千篇一律地跑去莫顿镇乳制品商店买早餐需要的食物，店主蕾拉阿姨告诉他，他的朋友马克找他有事，马克刚刚出去送外卖，应该还没走远。于是奥利佛来到街上，在路口旁找到了戴眼镜的马克。两个男孩子似乎在酝酿着什么“好事”，约定晚上去马克家集合。奥利佛放学后休息了一会，趁母亲睡熟后偷偷溜出家门。原来马克造了一辆小型汽车，约奥利佛过来一起参加试驾仪式的，可惜他机械学造诣还不够完美，奥利佛在试驾时车子的后轮突然脱落了，于是连人带车一起掉进河里。就在这个时候，奥利佛的妈妈玛丽做了个噩梦，梦见奥利佛在向她求救。惊醒后她来到儿子的房间，发现儿子不见了，就急忙出去寻找——这个场面相信大家都有经历过吧，小时候在外面玩得太晚，于是母亲边喊名字边找人，找到之后免不了挨一顿毒打，口袋小时候经常被妈妈揍得当街哇哇大哭……（众小编：你一女娃竟然这么淘气囧）……不过奥利佛的妈妈找到河边，发现儿子在水里挣扎，立刻奋不顾身地跳进河里将他救了上来（口袋语：这自由泳真标准）。好不容易救醒了儿子，玛丽却突然捂着胸口倒下了……

事情来得太急，谁也没料到会变成这个结局，温柔美丽的玛丽就这样去世了。奥利佛陷入了深深的罪恶感当中，要不是他半夜溜出去玩，母亲就不可能会因为去救落水的自己而引发心脏病丧命了。小家伙茶不思饭不想地哭了三天，搂着他妈妈留给他的那个布偶玩具……结果就在第三天的时候，那个布偶竟然开口说话了，说是因为奥利佛眼泪的力量解除了魔法的封印，还自称是平行世界“二之国”的大妖精，名字叫做“水滴”。他认为奥利佛拥有传说中勇者的力量，可以破除邪恶的封印，请求奥利佛帮忙拯救被魔王控制的二之国。可奥利佛只是个普通的小男生而已，也没那么大的理想和抱负，而且还刚刚失去母亲，心情非常低落……水滴看过他母亲的遗照之后想了想，竟然告诉他一个惊天的大秘密——在现世和二之国的世界中，人和人的灵魂是相通的。和他母亲灵魂相通的人在二之国里是一位受众人景仰的大贤者，因为对抗魔王而被封印起来，由于两个世界的人彼此之间是有关联的，所以奥利佛的母亲才会突然因心脏病而去世……如果奥利佛能够拯救二之国，将大贤者从魔王的封印当中解救出来，这个世界里的母亲也许会复活！于是我们的男主角奥利佛就为了这个并不是非常伟大的动机，决定去拯救二之国的世界了。

嘛，事情的起因就是这样的，所以奥利佛就带着自称大妖精的水滴开始他们史诗般的大冒险了——话说那个水滴实在是太聒噪了，那个操着一口大叔腔的长鼻子鸡蛋……不过正因为他的聒噪，才让玩家上手变得更轻松。首先根据他的指示



去一楼客厅，在壁炉中取得一本魔法书，正因为是一本强大的魔法书，所以怕被魔王发现，将它藏进了壁炉里……当然，因为是魔法书啦，所以就算点燃炉子也不会被烧毁。那么，下面就请大家把自己的名字签在上面吧，只有和魔法书签定契约才可以运用当中的魔法哦。不过，真正使用魔法的时候还需要一柄魔杖。哈利波特都看过吧？里面的魔杖都是经过挑选的魔性物品，不过二之国的魔法用起来非常简单，水滴说只要是棒状的东西就都可以……（写到这里的时候，口袋瞥了一眼化妆包里的眼线笔）……控制奥利佛出门，在家门口捡起一根小树枝……水滴竟然说这树枝太短了，还气急败坏地把它丢进树丛（笑），再往下走走会捡到一根相对结实的树枝（上面还带着一片尚未凋零的绿叶呢，太傻了），这下总是没问题了。顺着红色的主线任务提示箭头，奥利佛来到公园的广场上，然后大家翻开魔法书，看第21页上的开门魔法，按照黑先红后的顺序用触笔描绘出图形，于是连接两个世界的华丽大门就这样敞开了……

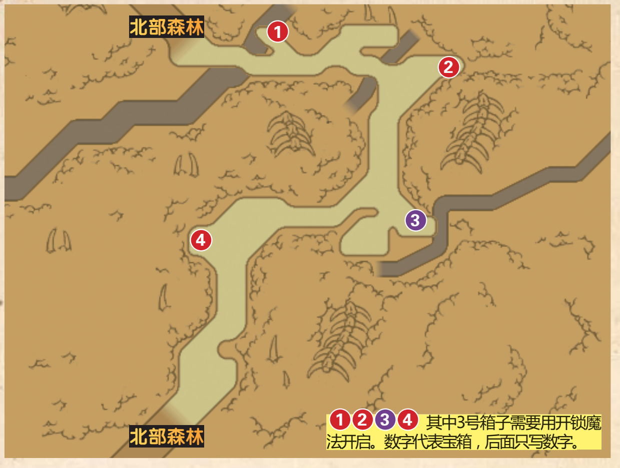
第一章

就这样，奥利佛轻松地来到了平行世界二之国，存个盘先。这个世界被魔王统治着，魔王为了巩固自己的地位，禁止人们使用魔法，人们惧怕魔王的力量，只能忍气吞声地活着，更有些人还被魔王夺去了心智，不是变得异常冷漠就是变得毫无生气……为了拯救这个世界，我们要做的就是不断提高自己的能力，最终打败魔王。不过手中的这个棒子是不可能运用高级魔法的，只能开个门而已，要想运用高级魔法还得去找个正经的魔杖才行。按照水滴的说法，目前我们所在的地方是北部森林，只要通过这个森林就可以到达格罗奈尔王国了，运气好的话，说不定可以在那里弄到一柄魔杖。但在去格罗奈尔王国之前，水滴还是拉着奥利佛去见它的一位老朋友，树精长老。一阵寒暄过后，我们学会了两个新魔法，分别是火球魔法和治愈魔法，接着要帮树精长老清理一下寄生虫，也就是我们第一场战斗了。为了便于大家理解，简单介绍一下战斗菜单吧。

战斗菜单

指令	功能
たたかう	普通攻击。
まほう	使用魔法，其中包括红色的攻击系魔法、绿色的治愈系魔法、紫色的辅助魔法。
アイテム	使用物品，其中包括绿色的治愈系物品。
ぼうぎょ	防御。
いれかえ	换人，每回合只能换一次战斗单位。其实只要在队伍里就有经验，所以派最合适的兵种上阵就可以了，注意别让角色倒下，因为是有经验惩罚的。
つよさ	查看数值以及NICE-POINT的次数，比如某种敌人怕火，用火球攻击它就可以得到一次NP，成功闪避敌人的攻击也会得到一次NP，由于站位配置的影响，角色站在敌人的范围攻击外，也会得到一次NP，当NP积累到一定程度之后就可以放出必杀技。NP不会积累，所以本场战斗结束之后就会清零重头开始，另外放掉必杀技之后也会清零，人类战友要积累6NP才能放必杀，而妖精只要4NP就可以了。
さくせん	作战计划，调整当前人物在队伍中所扮演的角色，例如全体或单体、均衡型、重视回复还是禁止施法等，在自动战斗中可以体现出来。
はいち	站位配置，前排物理攻击高但防御弱，后排反之，而且站在后排也会略微提高魔法攻击力。但也要根据敌人的技能来调整站位，有些魔法可以在前面放个肉厚的替后面的角色挡下攻击，战斗中可以多次使用，非常方便。
にげる	逃走。
おまかせ	根据作战计划，由系统控制角色自动战斗。

战斗后，树精长老给了另一种魔法，叫做具现魔法，可以将人们的灵魂力量实体化，奥利佛的心中有个小小的战士，名字叫做路奇。这也算是二之国的游戏系统中比较有意思的一个亮点了，很多玩家都玩过口袋妖怪吧，这个精灵饲育系统和口袋妖怪的饲育系统比较相似，关于进化的方向后面再说吧，路奇是个战士型的精灵，战斗时可以把他放在前排当肉盾。路奇加入队伍后会自动发生第二次战斗，也是让玩家熟悉系统的，战斗胜利后树精长老又会给个采集瓶，用于“采阳补阴”……（众小编：口袋，做人要厚道）……嘛，具体的作用后面会讲啦，另外还给了一块会讲课的石板，我们姑且叫它石头老师吧，碰到不懂的东西时可以到菜单中的教学界面学习。接下来就是RPG里最常见的迷宫地图了，怪物都是在地图上走来走去的，路过时就会被它们发现，然后就被追，被合体……如果背对着怪有可能会遭偷袭，被偷袭会影响我方的站位，注意调整阵型。反之，如果趁怪物不注意的时候发生战斗也会偷袭它们。口袋建议大家还是要有些耐心才好，如果把地图都探开是会有奖章的哦，而且打BOSS的级别也刚刚好，没必要虐待自己的手指头甩掉怪物。口袋费了九牛二虎之力才把这地图从ROM里导出来并拼好，快表扬我！（众小编：是是，您威武！）



离开迷宫后一路向东南方前进，来到第一座主城——达格罗奈尔王国。人们都有“干劲、耐心、勇气、温柔、自信、信任、爱情、梦想”这8种心智，但由于魔王的影响，这个世界的人们很多都被夺去了心智，达格罗奈尔王城门口的门卫也没什么精神。和右边的门卫说话，接到第一个任务“没干劲的门卫”——话说不愧是LV5的作品啊，连支线任务也都是像雷顿系列那样从№001开始往后排的。在二之国的世界里，支线任务系统分四大类型，第一种是“收集其他NPC多余的心智，给予缺乏对应情感的人”，第二种是“讨伐某个指定的怪物”，第三种是“寻找物品”，第四种是“回答问题”，剩下的就是杂七杂八的东西了。№001这个任务要从“干劲”十足的NPC那里收集心智，然后将收集到的心之碎片给予缺乏“干劲”的人。这个任务很容易，只要跟王城大门左边的门卫对话，利用收集魔法获得多余的干劲，再对右边的门卫使用给予魔法就可以了。支线任务完成后会得到相应枚数的印章，游戏中一共有10张英雄卡，每张卡上有10个印章空位，集齐10个印章完成卡片就可以获得相应的道具，下面附上英雄兑换物品表以供大家参考。

通过迷宫后有个存盘点，恢复HP和MP后进入BOSS战。第一次的BOSS是个林精，弱点是火属性。奥利佛基本就是个巫师角色，路奇是战士，而水滴则是辅助系的角色，基本没多大能耐，亏它还自称大妖精呢！玩家可以把路奇放在前排，水滴放在中排，奥利佛放在最后，呈一列纵队。这样安排阵型是为了躲避BOSS的全屏攻击，因为路奇身后的两个位置是安全区。只要无脑丢火球就可以很快攒满NP点，最后用必杀技做个了结就可以了，队员HP告急的时候就用一下治愈吧。



道具名称	卡片	特殊效果
英雄之履	1枚	略微提升奔跑速度
英雄敏锐	2枚	偶尔可以回避敌人的先制攻击
英雄隐形	2枚	可降低被敌人发现的几率
英雄之爱	3枚	饲育精灵时更容易增加好感度
英雄购物	5枚	在商店购买物品打折
英雄灵感	5枚	捕捉精灵更加轻松
英雄攒钱	5枚	移动时可以得到少量金钱
英雄幸运	7枚	战斗时敌人掉落物品率提升
英雄传说	10枚	奥利佛HP/MP上限增加100

完成任务后进入达格罗奈尔王城，这真是一座气派的城市啊……不过往前走了几步，奥利佛觉得有点不对劲，可能是因为两个世界的服饰有些区别吧，大家都用好奇的目光盯着他看。当然，想要魔杖就得去找国王陛下，可奥利佛在王宫门口被侍卫给拦下来了，因为他的英雄印章数量太少……于是顺理成章地接到№002“进入达格罗奈尔王宫”。没办法，先去城里转一圈吧。顺着红色的主线任务指示箭头来到西南方的燕子商会，从告示板和负责人那里可以接到一系列的任务。

其中最简单的一个任务就在东边乌鸦商会后面，墙边的一位女性NPC（头上有黄色对话框的人是可以接到支线任务的）需要奥利佛“帮忙擦掉墙面上的涂鸦”，这个任务太简单了，只要用触笔点几下就搞定。交过任务后再去找为王宫门口的侍卫，他又开始刁难奥利佛，说他穿成这样太不体面了，不能去见国王。于是奥利佛来到猫头鹰商会，店长说要做一套衣服最快也得明天来取，所以还得去旅店住一晚，20G还是挺便宜的。第二天一早，去猫头鹰商会取衣服换上，再去王宫门口找侍卫，侍卫竟然说国王心情不好，不想见人……我嘞个去，他是没事找茬吧？回到喷泉广场，水滴建议奥利佛回到一之国的世界去，因为两个世界的人们是灵魂相通的，所以在二之国发生的事情，一之国也会有相似的情况。那我们就回去看看吧，使用开门魔法回到一之国，顺着线索来到蕾拉阿姨的乳制品商店，听蕾拉阿姨说她的爱猫弗兰克心情不是很好，因为它每天都喜欢让人帮掏掏耳朵，可是蕾拉阿姨刚才突然找不到弗兰克专用棉棒了，所以……正当这个时候，一只硕大的肥猫从门口挤了进来。呃，刚好棉棒已经找到了，于是蕾拉阿姨开始给肥猫弗兰克掏耳朵，看它一脸享受的样子，莫非国王心情不好的原因是……回到二之国，一路来到猫头鹰商会，店主会提起小偷的事情，于是奥利佛来到王城下水道的入口处。从一个男孩子那里得到新的精灵“巴东”，然后利用解封魔法开启下水道入口的大门，刚要进入下水道，突然出来一只老鼠，在后面吱吱叫着似乎想表达个什么意思。对老鼠使用交流魔法，它会告诉奥利佛一句关键的话，其具体含义是“别碰中间的，下一次反之”。接着就是迷宫了，地图请笑纳。

经过存盘点后进入BOSS的房间，BOSS是一只硕大的老鼠，叫做水闸老大啾贝尔17世，它正得意洋洋地用着猫国王的掏耳棒当痒痒挠用呢……这BOSS的弱点是火，建议大家还是站成一列纵队，让路奇站在最前面，水滴站在中间给路奇加防御BUFF，奥利佛龟缩在队伍最后面丢火球，攒够NP点数之后放必杀。这种阵型还是很无耻的，大老鼠很快就被奥利佛一行打得丢下掏耳棒，落荒而逃了……踩上传送魔法阵来到迷宫门口，回王宫将掏耳棒还给国王喵达尔14世，本以为他（它？）会满心欢喜地送给我们一柄高级魔杖，结果却很意外，这只肥猫竟然无精打采地打了个哈欠了事。明白了，喵达尔国王的“干劲”也被魔王给夺去了……出门在小地图上找个发蓝光的亮点吧，发蓝光的亮点说明这位NPC有多余的8种心智之一，可以用来收集。找到一位拥有多余“干劲”的NPC之后，对其使用收集魔法，然后再回王宫对喵达尔国王使用给予魔法。国王恢复了心智，不但送给奥利佛一柄像样的魔杖，还教给他一种全新的魔法——冰结魔法，新的魔杖功能更加强大，可以使用一些复杂的魔法了。另外它还建议奥利佛一行去南方的巴巴娜希亚王国找四贤者之一的索隆学习更有威力的攻击性魔法，用以对抗邪恶的魔王。接下来，达格罗奈尔王城的所有设施就可以自由使用了，可以先去乌鸦商会开启装备•灵魂链的功能，这里要解释一下，在队伍当中的人类可以装备武器、防具和饰品，而精灵只能用灵魂链的形式来享有道具的使用权，这点也蛮有意思的，毕竟精灵是有可能会离队的（后面有详细说明），装备让它们穿了脱，脱了穿也没多大意义。至此，第一章的主线内容就已经全部结束了，至于当前开启的支线剧情以及任务系统，口袋就以表格的形式公示出来吧，省得占地方。



第二章

出城一路向南，进入莫埃尔森林。刚进森林，首先映入眼帘的是……（众小编：你是小学生写作文啊？）……嗯，有一只诡异的花，花盘上还有一张嘴。用交流魔法和它对话，它会告诉奥利佛此路不通，不过有一条重要的线索，森林深处的活力源泉被某种怪物侵占了，如果使森林恢复生机，就可以借助蘑菇当踏脚石渡过沟壑。进入迷宫后来到左下角苗木的地图，对苗木使用时间魔法，魔法之卵中会出现一只绿色的精灵，BOSS战前可以编入队伍。回到迷宫，对成簇的蘑菇使用生长魔法造出道路就可以继续前进了，地图如下。



在森林出口处遇到一个BOSS，在BOSS战之前，刚刚孵化的精灵“托克托克”加入了队伍，不过它目前的能力太弱了，还是培养培养之后转职再用吧。这BOSS是一只巨角牛头怪，攻击力比较强，刚好新加入的托克托克会用暗黑法术，让它用法术使BOSS陷入黑暗之后换人，记得不要站成纵一列，因为这样会被BOSS的特技打个正着，最好是路奇和水滴站前排的两侧，奥利佛站后排的中间，看到BOSS要放大招之前临时变成三人都站前排的阵型以躲避攻击，只要补好血就可以了。战斗后用时间魔法将被破坏的泉水复原，然后继续前进。

四周是一片黄沙，敌人也突然变得强大起来，还好巴巴娜希亚王国并不是很远。进城之后，发现这是一座沙漠绿洲样的国家，其特产是一种叫做“巴巴娜”的水果——其实基本就是香蕉了（巴娜娜）。顺着指示箭头来到北边的帐篷前遇到贤者索隆，他却因为发生在女儿玛尔的身上的事情懊丧不已，原来玛尔被魔王夺去了名为“勇气”的心智，变得如同行尸走肉一般。为了得到索隆的帮助，水滴建议奥利佛去一之国去找找线索。使用开门魔法回到一之国，先去镇工厂住宅街有自闭症的病弱少女，人称“窗女”的雪莉家，用开锁魔法打开门去和她聊聊天，得知她父母不和的事情之后来到南工业区的工厂找到她的父亲克劳德，原来克劳德被梦魇附体了，于是发生BOSS战。

梦魇血少攻低，最多会用一个十字形5格的暗黑魔法而已，摆平它太轻松了。路卡站在前排中间的位置普通攻击，奥利佛和巴东站中排两侧的位置，一个用火球一个用镰风，很快就可以把它放倒。打败克劳德的梦魇之后，对雪莉的妈妈雷希尔使用收集魔法得到“温柔”的心智，并用给予魔法交给她老公克劳德，克劳德终于恢复了心智。回到镇工厂住宅街，用开锁魔法再次找到雪莉，由于家里的危机已经解除了，于是她鼓起勇气迈出家门，奥利佛也刚好借用她这种“勇气”的心智，用收集魔法装进收集瓶。回到二之国和贤者索隆的女儿对话，用给予魔法将勇气赋予玛尔，她会带着一只叫做“赛瓦”的精灵加入队伍。索隆为了感谢奥利佛，特地教给他两种新的攻击魔法，分别是圣箭魔法和冲击波魔法。不过仅仅只会使用魔法是无法打败魔王的，在索隆的指引下，奥利佛一行人来到西边的大岩山接受魔导士的试炼。途中遇到一座断桥，在断桥前使用造路魔法就可以过去了，下面是大岩山的地图。



接着会出现岔路，左边一条是通往试炼之洞的，而上边一条是通往山顶BOSS的。奥利佛一行先往左边走，接受试炼后才能壮大队伍去山顶挑战啊。结果还没进洞，突然听见左边有声音，发现一只小鸟被几只怪物围住了，替它解围后误打误撞地完成了正义的试炼，在入口处和火王对话后得到“正义之魂”。接着正式进入试炼，迷宫地图如下。



Check 1 勇气的试炼

先向左走，路上在A处踩到一种“忘却陷阱”，于是奥利佛把治愈魔法给忘了囧……没办法，只好重新画了，不过因祸得福地又学会一种新的漂浮魔法，只要使用漂浮魔法就不会再踩中忘却陷阱，如果魔法失效的话原地再补一个就可以了。来到最上方B处进入勇气的试炼大厅，进入最里面看到石板上有个符号，接着自动触发机关的剧情，两侧墙壁不停地向中间挤了过来，这时只要站在与石板符号相同的地面符号上就可以避过这一劫了，最后得到勇气之魂，踩踏传送之光回到入口处。

Check 2 智慧的试炼

向右上方走，恢复HP和MP后看到两座雕像，其中左边的雕像说出火的提示，而右边的雕像说出冰的提示，所以很简单，对左边的雕像使用火球魔法，再对右边的雕像使用冰结魔法就可以通过了。有朋友指出这里是随机出提示的，可口袋重新玩了两次遇到的都是火与冰，至于这个阿斯特拉姆文的话，就在魔法书的350-351页上，对照那个东西再对照相应的日文假名就可以拼出含义了。进入里间后，和火王雕像再次对话，它会给奥利佛几句关于执行顺序的提示：狗-鸟-牛-龙。先对受伤虚弱的狗使用治愈魔法，再对想要述说的鸟使用对话魔法，接着对中毒痛苦的牛使用解毒魔法，最后对被束缚的龙使用开锁魔法，于是得到智慧之魂，踩踏传送之光回到入口处。

Check 3 友情的试炼

向右下方走，和火王对话后进入一个奇怪的房间，奥利佛和玛尔分开了——玩过大神的玩家应该很熟悉吧，又要分别操纵两个角色配合通过机关了，方法如下：



奥利佛按下a的红色开关，玛尔通过红门。玛尔按下b的蓝色开关，奥利佛通过蓝门。奥利佛按下a的红色开关，自己通过红门和蓝门。玛尔按下b的蓝色开关，通过蓝门黄门按下c的绿色开关。奥利佛通过第一道绿门。玛尔按下c的绿色开关。奥利佛通过第二道绿门和紫门，按下d的橙色开关，然后返回，开启e的黄色开关，然后返回，开启d的橙色开关。玛尔按下f的紫色开关与奥利佛会合，两人分别踩下左右两块石板开启最后的出口。完成后得到友情之魂，踩踏传送之光回到入口处。

完成正义、勇气、智慧和友情四个试炼之后就可以开启入口处被封印的大门了，里面等着奥利佛一行人的是最终的试炼——力量。BOSS是个冒火的剑圣，弱点是水属性，而且还会两种范围攻击，一种是红剑的×范围攻击，一种是蓝剑的＋范围攻击，两种吃到都很痛，大家看好了躲吧。建议奥利佛用冰结攻击，玛尔用治愈辅助，路卡在前面用武力攻击，只要偶尔把水滴换上来给大家上一些防御BUFF就好。战胜BOSS后得到力量之魂，于是试炼就到此为止了，奥利佛一行踩踏传送之光来到精灵的神殿。

仙人波克罗给玛尔一柄精灵的竖琴，说是可以使怪物作为精灵加入团队，于是进入教学战斗。先打一下要收服的怪物，当怪物头顶冒出心形符号的时候（口袋语：受虐狂啊）……对着它弹琴，弹两次就可以收进队伍任由我方差遣了。竖琴的音色有

三种，分别是大地之歌、海洋之歌和天空之歌，每种怪物的喜好都不一样，可以试探着弹一下，如果怪物反应出厌恶的表情就换一种吧。这场战斗中，猫喜欢大地之歌，青蛙喜欢海洋之歌，猪脸精灵喜欢天空之歌。战斗结束后再与波克罗对话，他会简单讲解一下精灵的进化系统：当精灵的级别达到一定程度后就可以自动提示进化了，进化有多重路线，所擅长的技能方向也会有所不同，玩家要确定这个精灵将来在队伍中要扮演什么样的角色再动手，否则可没那么多后悔药可以吃哦。进化后，不但能力会有所改变，而且可用灵魂链接的物品数量也会增加，外表也会随之改变，的确很像口袋妖怪啊……（口袋：我不是妖怪囧）……另外的精灵大厅就相当于一个寄存、交换、下载和对战的平台，在波洛克开放功能之后，各大主城及迷宫存盘点处就都会有个绿色井盖可以使用了，大家没事可以研究研究。

回到大岩山的岔路口，向通往山顶的道路进发吧——结果没走多远就碰见个拦路的小BOSS，火属性的熔岩怪。它会用火属性的全屏攻击，建议把路奇放在最前排，中排是水滴，后排是奥利佛……当它使用纵列攻击的时候提前看好发招位置调整队形就可以了，奥利佛的冰结用力戳它吧。击败BOSS后来到通往大岩山山顶的迷宫地图中，记得存盘哦，地图如下。

山顶

HP回复

MP回复

1-6：宝箱，其中4号箱子需要开锁魔法开启，5号箱子需要队友罗杰加入后才能开启，2号箱子需要组成守护者魔杖才能开启。红钥匙在3号宝箱里，蓝钥匙在6号宝箱里。
A：使用红钥匙开门。
B：得到红、蓝两个钥匙后调查大门，用合成魔法将两个钥匙合成白钥匙开门。

存盘点

入口

使用合并魔法，将从3号宝箱中得到的红色合体钥匙和6号宝箱中的蓝色合体钥匙结合在一起，变成白色合体钥匙，就可以打开B处通往山顶的大门了。山顶盘踞着一只熔岩巨人，如果有火抗装备最好提前换上，然后保持一列纵队，路奇站在最前面当肉盾，中间是玛尔负责治疗，奥利佛站在最后排狂丢冰结魔法吧，BOSS体力不支的时候会开始放全屏的火焰魔法，注意恢复HP，持久战哦。打败BOSS之后自动回到巴巴娜希亚王国，索隆说，四贤者中除了他之外还有法力雄厚的高手存在，目前这位高手就在东边大陆的波谷帝国中，要想去波谷帝国就得先往南方的比基尼港坐船，于是奥利佛一行人便动身前往比基尼港了。

第三章

比基尼港是隶属于巴巴娜希亚王国的一个重要的港口，也是大陆中最繁华的通商口岸。在门口的时候，奥利佛队里的主坦克路奇似乎不太舒服，怎么办才好呢？刚进小镇，门口的商人就喋喋不休地向奥利佛推销保险——不对，是推销一口说是王族使用过的大锅。实在无法摆脱他的纠缠，万般无奈之下只好掏钱买下来了……买下来之后才发现这锅里还有名堂，水滴说这锅里有个魔人。奥利佛掀开锅盖，按照锅上的铭文读道：“いでよなべまじん（出来吧，锅魔人）”，于是里面冒出个灯神——不对，是锅魔人，这家伙掏了半天的武器，终于掏到了内裤和盾牌——不对，是波斯弯刀和他的锅盖囧

进入BOSS战，这家伙不分青红皂白，上来乱砍一气……还好他怕火，路奇站在前排左侧，水滴站在中排左侧，奥利佛站在后排右侧就可以了，用火球猛攻吧，攒够NP点数还可以放必杀。轻松取胜后，锅魔人终于承认奥利佛就是他的主人了，至此，合成系统才刚刚开启。简单说一下合成系统吧，这和牧场系列有异曲同工之妙，都是可以根据现有菜单合成，也可以自己摸索新菜单，不过后者的合成几率是微乎其微的，大家尽量多收集菜单吧，多和NPC对话就可以了，也可以翻翻魔法书中的合成栏目。合成内容无非是武器、防具、饰品和消耗品等，不过那个锅魔人的合成过程实在是太猥琐了，先是拿了物品缩回锅中，然后只见大锅暧昧地晃了一会，最后见锅魔人连喘气带擦汗地交给奥利佛一小瓶不明液体……（主编大人：这段我觉得应该砍掉）……嘛，其实是治疗精灵的药物啦，路奇喝下这瓶药就舒服多了。

一路朝前，就像达格罗奈尔一样，巴巴娜希亚王国也有自己的服装风俗，尤其是这个小港口特讲



究，说是必须穿泳装才行……喂，那个比基尼港莫非是三点式的泳装比基尼么？一行人来到村长家换了泳装，然后来到码头，看来船也不是那么好搭的，就算奥利佛给钱也不让他上船，说是必须要有女王的许可才行。无奈了，回王城吧……刚要出港口，被那个奸商叫住了，这次是送给奥利佛一张精灵蛋兑换券，这蛋可以在精灵大厅里和其他玩家交换用的。出港口的时候似乎遇到个找孩子的贵妇人？不知道她是做什么的……回到巴巴娜希亚王城直奔王宫，奥利佛见到卡乌拉女王的画像——就跟乳制品店的蕾拉阿姨长得一样嘛！她们家上辈子不知道积了什么德，在二之国里一个是国王，一个是女王……女王的使者库兰传话了，说女王不想见奥利佛他们这群生人。这时水滴又讲话了，说回一之国找找线索。使用开门魔法回一之国来到乳制品店，看到了很有精神的“窗女”雪莉现在竟然在那里打工，雪莉告诉奥利佛，蕾拉阿姨最喜欢吃的东西是乳酪。很好，二之国里的乳酪很难搞到手，不过如果用魔法就是小CASE了，奥利佛对准广场上的牛奶喷泉使用料理魔法吧。瞬间还在流淌的牛奶就成了一大块巨型乳酪，拿着乳酪去见卡乌拉女王，她很高兴地接见了奥利佛一行……不过她实在是太胖了，胖得连手都抬不起来，库兰说自从魔王夺去了女王的“忍耐”心智之后，她就不停地暴饮暴食，一点也不知道节制，任谁劝她都不听……奥利佛想了想，掏出魔杖取得库兰的“忍耐”之心，再输送到女王身上，卡乌拉女王终于不再吵嚷着要吃东西了，她挣扎着站了起来。听说奥利佛一行不但治好了她的心病，而且还要以纯洁的心灵力量去对抗魔王，于是卡乌拉女王除了借给他们船之外，还详细讲解了波谷帝国贤者的情况，附带肖像画，另外还教给奥利佛两种非常实用的法术，分别是迷宫之眼魔法和搜寻宝藏魔法。

谢过女王后回到比基尼港，刚要上船，结果遇见个名叫罗杰的贼叔叔抢走了……追到拱桥那里的时候，水滴出主意说可以分头堵截他。走投无路的罗杰突然冒出紫黑色的烟雾，原来他也被梦魇附体了。这次的梦魇弱点是物理攻击和光属性魔法，可以让路奇站在最前面，中间放会补血的玛尔，奥利佛站在最后放光箭魔法，很轻松就可以摆平它。不过这BOSS还有第二回合，梦魇倒下之后又出来个暗黑妖精，但它的血很少，两三下就搞定了。救起罗杰后，发现他的忍耐心智也被魔王给夺去了，找镇长讨来忍耐之心交给罗杰之后，他会心甘情愿地加入队伍，而且还带来了他的精灵以及家当——不但精灵携带数量增加了，而且将来在迷宫里还可以取得绿色宝箱，真是太好了。

那么，我们就向着波谷帝国出发吧，注意开船在海上航行是踩地雷形式遇敌的，靠岸后按A键就可以着陆了。谁知道刚刚开船不久就遇到了可怕的台风群——骷髅之眼，据说它强大的魔法可以持续几个月之久，船上的大炮根本奈何不了它。还好船长给指了条明路，让奥利佛一行调头前往西边的赌博度假胜地去寻找传说中的焰火师傅，请他做个巨大的高射焰火击退骷髅之眼。于是一行人转向西边，来到岛屿上的度假胜地迪尔莫加尔城。找到老弗林特后，他竟然拒绝帮奥利佛他们做焰火，所以我们得去找他的得意女弟子达玛拉，她似乎之前做了一件很失败的事情，心情不是很好，于是成天缩在赌场里。进入赌场后和所有头上带感叹号的NPC对话，然后找到罗杰确认情报，结果玛尔和罗杰在旅馆几句话不投机，竟然闹了内讧。奥利佛跑出去找他俩的时候听到玛尔的尖叫声，急忙跑过去发现被紫黑色烟雾笼罩的女焰火师达玛拉，罗杰虽然是个手脚不干净的盗贼大叔，不过在保护女性的方面还是不遗余力的，值得表扬。达玛拉的梦魇也怕光属性魔法，上一个BOSS的阵容同样也适用于这次战斗，不过这BOSS会放毒，掉一下血还是很痛的，得注意解毒才行，另外梦魇扔出来的焰火要提前躲开。战斗结束后，奥利佛一行带着达玛拉回到焰火小屋，弗林特将他的自信分给达玛拉之后，这假小子便亲手做了个闪光大炮送给大家，据说上次她就是做这个东西失败了，既然摔倒了就要原地爬

起来，真是个有骨气的姑娘啊。

之后就可以在城里转转了，这里有两大风景线，一个是赌场，一个是精灵竞技场。竞技场很简单，初级一共打三场，第一场和第二场都是我方精灵和对方精灵3V3，而第三场是打一个小BOSS，如果玩家们是一路遇敌练上来的，相信打这东西也不是什么难事了。至于赌场还是有那么点技巧的，在这里给大家稍微做个讲解。

角子老虎机

这东西很多人都玩过……3×3的格子当中，横着或者斜着凑满3个就可以得到相应倍数的奖励，要注意的是旁边有个赌博奇迹的NPC任务，要你弄到一次⑦⑦⑦……这个太难了，所以只好等随机箱子抽奖抽到红箱子，然后得到减速秒表3倍的时候再仔细按键吧……另外箱子里还有加星（类似能量槽，长满了可以得到双倍奖励的机会）、驱除烟雾的风扇和储钱罐，和紫箱子里的惩罚相反，总之想要拿到赌博奇迹的№012号奖励就是BT呀……口袋整整打了3小时才完成，不知道有没有运气好的玩家能破这个纪录的囧

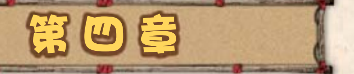
21点

这可是捞钱的好机会啊，基本遵循“几张牌大于17就不要再叫牌”的原则就可以盈利的，口袋10分钟内轻松赚了好几万哦。

军队牌

从一副牌中抽出10张，分成5组进行比大小的对决，其中2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q为常规牌，其本身的价值牌面数字，而J和Q都是10。K是国王，有K的部队基本是必胜的，但如果K遇到了A是必败的。JOKER的作用则是互换双方的牌面数值，所以一般都和最小的2来搭配使用。开局时双方先指定己方的“获胜牌”，记住虚虚实实的手法，尽量揣摩对方心思（程序算法？）就可以了……因为赌一把就是200代币，合400金币呢，建议大家有钱了再玩。

赚足了钱就可以暂时离开这座岛屿了（口袋：看着编辑部众小编个个倾家荡产，心里真是愧疚啊，只能说，这是长相问题囧）……大船驶向波谷帝国的途中再次遇到骷髅之眼，众人齐心协力将闪光大炮射向天空，成功击退了那只巨大的魔物，天空放晴了。



来到波谷帝国才发现，卡乌拉女王给的贤者



肖像画根本派不上用场……因为这里所有人都是猪头，根本就不是人嘛！还好罗杰的情报网比较发达，刚一进城他就绕到跑去黑市打听消息去了，不愧是盗贼大叔啊。奥利佛一行向城内走去，走着走着突然听见有人大喊：“皇帝陛下驾到！”于是街上的民众惊慌失措，四散奔逃，纷纷跑进建筑中去。紧接着，所有建筑都伸出轮子动了起来，将道路中间让开，人们全都站在特殊的露台上膜拜皇帝陛下，那场面才叫个气派啊，看得口袋是哑口无言……皇帝做到这个地步也不容易呢囧

好不容易送走了皇帝陛下，也与罗杰汇合了，他说他知道皇宫里有上好的情报？但怎么进入皇宫呢？几人在贼叔的引领下前往黑市。黑市的店老板竟然是个人类，其实口袋一直以为这城里都是野猪人呢……（主编大人：你魔兽世界玩多了吧）……看来他们都是套了面具而已，要想混进皇宫就需要士兵的装束，黑市老板说让我们给他那体弱多病的孙女带些药回来，这样他就借给我们几套士兵的穿戴……这穿戴倒是还好，可水滴个子太小，没法穿衣服，只是顶了个猪头，太搞笑了……这还没过年呢，先吃上猪头肉了囧

骗过守卫之后，在城里转转吧，没想到刚从升降梯出来，就有人看出这衣服的破绽了！赶快逃吧！眼看跑进了死胡同，结果仔细一问，追上来的竟然是自己人，是黑市老板的孙子啊……他给了药，让我们把这药带出去给他妹妹喝。从管道





绕到中庭之后遇到一辆装甲车，进入BOSS战。这BOSS的弱点是冰属性魔法，建议站成纵队，路奇在前面做肉盾，中间放个有水属性攻击魔法的精灵，奥利佛在后面兼顾冰攻击带治疗。打败战车后得到一个零件，可用来改造罗杰的武器，在合成当中有选项。好不容易见到了皇帝，帅锅啊（口袋鸡冻了）！可他竟然对着镜子喃喃地说：“为什么我的脸会这么丑怪呢……”简直太不像话了，魔王真是害人啊……皇帝没了信任的心智之后就变成这副德行了，因为害怕被人看见，所以才出台各种诡异的法律，包括不要让对方看见自己的脸等等……

出皇宫来到黑市入口，回答守卫的问题……很搞笑的问题，翻译过来就是“猪如果猜拳的话，只能出什么呢？”答案是第二项“剪子”。把药交给黑市老板的孙女，并从她体内提取出信任的心智，然后再把信任的心智交给国王，国王终于恢复正常了，而且罗杰竟然是他的亲哥哥，皇亲国戚竟然去做盗贼，亏他做得到啊！在对抗魔王的漫长岁月里，布希登国王这位帅哥5岁就继承了父皇的魔法力量，并以他潜在的力量保卫国土尽量免遭劫难，无疑是一位强大的贤者。虽然他目前帮不上什么忙，但也给奥利佛他们一条重要线索，那就是幽灵谷中有他们想要的东西——传说中的魔杖，于是一行人匆匆赶到位于波谷帝国西北边的幽灵谷，左侧是谷内的地图。

很难想象这里就是曾经繁荣昌盛的魔法王国，奥利佛他们看到的就只有凄凉和悲伤。途中遇到一个叫做优伶的女孩子，她一个人住在谷里，由于魔王的影响，魔法王国的人们不但失去了法力，而且死后也无法超生，就永远徘徊在城市的废墟里，她希望我们能够解放同胞们被诅咒的灵魂，另外还给了我们一张破旧的城市地图，这样我们在第二段迷宫里就不必摸索着前进了。到达魔杖的存放处时遇到被诅咒的大神官伯隆，进入BOSS战。这南瓜头蛮厉害的，经常放全屏攻击和诅咒，而且不吃火属性攻击。奥利佛负责治疗，如果有空闲就随便丢几个冰啊光属性的魔法吧，建议大家除了奥利佛之外再搞一个会治愈魔法的角色参战，路奇在前面给自己加攻强，然后物理攻击，坚持就是胜利。

战胜BOSS后进入墓穴，发现传说中的魔杖竟然已经被盗墓贼捷足先登了！而且那盗墓贼还挺嚣张的，竟然在石棺旁边留下个涂鸦印记！出墓穴后别急着回去，再进去一次拿个宝箱吧，然后踩着传送点回到优伶家……众人突然发现那座小房子变得破破烂烂，似乎从来没有人在里面住过一般，而且在房子边的悬崖上还有一座小小的墓碑，上面写着这坟墓的主人——优伶，原来她早在魔王袭击魔法王国的时候就已经牺牲了，只是魂魄一直很不甘心，直到奥利佛一行解放了受苦同胞们后，她才开心地升天了……回到波谷帝国，将魔杖被盗的事情告诉布希登国王，他辨认出那个黄色的涂鸦印记是海贼王干的好事，于是立即给奥利佛开了护照，让他们去长颈岛的丛林中寻找海贼王据点的线索，另外还传授了一种超好用的传送魔法，这个魔法可以在大地图的任何位置传送到曾经去过的任意城镇，配合地牢

逃脱魔法就无敌啦。

一行人坐船来到长颈岛，可刚刚进入丛林就遇到骚动，村民们似乎是说巫女带着镇村之宝失踪了！奥利佛一行来到广场遇到一个叫做阿维拉的孩子，我们告诉他巫女带着宝玉失踪了，他吓了一大跳，然后告诉我们向右走，门上有人脸图样的房子就是长老家。去长老家打听了一下，据说丢失的宝物是一块可以和上天通话的“喂喂石”，石头是被长着血红色双眼的家伙偷走的。回到广场向上走，来到祭坛，发现那块石头好端端地摆在祭坛上，可村民们竟然冤枉奥利佛他们是海贼王的帮凶！幸亏长老及时出现替大家解围……刚刚遇到的阿维拉也急忙赶来，原来“他”竟然是个小姑娘！而且竟然是这个村子里的巫女，我汗……她因为和上天通话进行得不顺利，所以拿着宝玉去找她姐姐帮忙来着，结果才造成一场误会。村长告诉奥利佛，所谓的上天，其实是天空之城的贤者撒扎拉，因为她可以预测灾难，所以村民们才尊重她的，而喜欢收集宝物的海贼王也有了线索，只要去村子北边的龙栖洞窟就可以了。刚刚进入洞窟，发现门口被喷火的机关挡住了，看来得先去两侧关闭机关才行，地图如下。

500G
古树叶
あ
い
う
え
十字路口
HP回复
MP回复
单向门，一旦开启即可自由往来。
1-6：宝箱，其中4号箱子需要开锁魔法开启，3号箱子需要组成守护者魔杖才能开启。



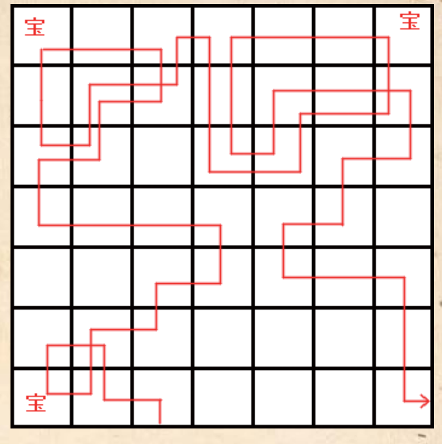
这个洞里满地都是毒液，要挂上漂浮魔法才不会损血，没了就补吧。顺利进入里间之后开始BOSS战，守护者红龙的弱点是水属性，还会全屏火属性攻击，不过不能因为它会全屏攻击就站成竖排了，因为这家伙也会纵列攻击的，要看准时机不停地变化队形才行。尽量派水属性的肉盾出来，奥利佛在后排用冰结魔法，玛尔负责治疗。打败BOSS后，卑鄙的海贼王竟然放了机关捉住众人，但还是给奥利佛一次机会和他单独较量。哈利波特都看过吧？决斗的内容就是骑扫帚比飞行，也就是纵版射击游戏。先使用唤醒魔法启动机械魔法扫帚，游戏分两个回合，第一回合是纯躲避，第二阶段除了躲避之外还可以反击……这个口袋完全不擅长啊，不过还好机会是无限的，不会出现GAME OVER的情况，只要保证别被打落就可以了，尽量打破石头多拿分吧。正当决斗进行接近尾声的时候，海贼王的爱宠——一头漂亮的蓝龙突然从侧面冲了出来，它似乎想帮主子击败奥利佛，可海贼王的自尊不允许它从中作梗，于是这家伙竟然击落了他的爱宠！奥利佛眼见蓝龙快要坠落地面摔死，情急之下驾驶扫帚飞过去将它拖向海面，也正是他的这个举动令海贼王甚是佩服，于是双方和解。

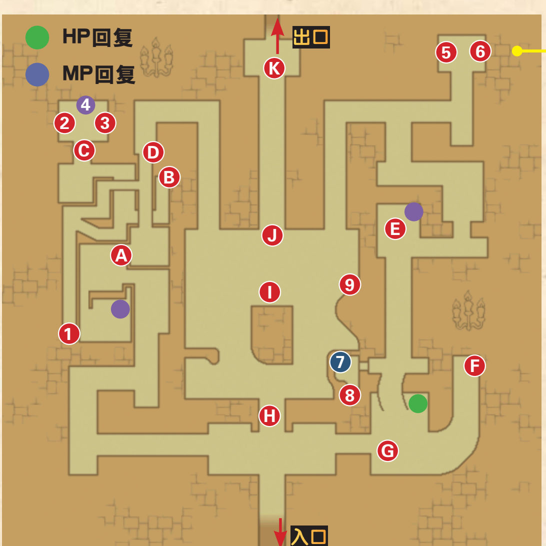
当奥利佛开口索要贤者之杖的时候，海贼王竟然说他已经把这东西送给天空之城的贤者撒扎拉了，于是一行人在他的带领下来到天空之城——天堂。听宫殿的守卫说，撒扎拉最近似乎有些古怪，当海贼王带着大家见到撒扎拉的时候，她竟然变得六亲不认了，紧接着身体里开始冒出紫黑色的雾气，进入BOSS战。这次还是二连战，第一场先用光属性魔法击败梦魇，注意解毒和解诅咒就可以了；第二场让三人站成列纵队，让风抗比较高的精灵站在前排当肉盾，玛尔在中排治疗，奥利佛还是缩在后方用火球打它。胜利后得到空之羽翼，是玛尔所用竖琴的升级材料。撒扎拉虽然清醒过来，可还是非常冷淡，水滴说她在和魔王战斗的过程中失去了爱情的心智，从海贼王身上提取出来交给撒扎拉后，她终于恢复了神智，告诉奥利佛说要打败魔王只有用魔导士之王所使用的魔杖“守护者”才行，可魔杖上的三块魔石却不知所踪，建议众人去比基尼港东边的海岸找找看，然后又教给奥利佛地震魔法和天之声魔法，这两种魔法都是全体攻击的，路上打小怪时非常有用。

第五章

根据撒扎拉的线索，众人乘船来到船之墓场，遇到一只巨大的机械安康鱼BOSS。这BOSS的弱点是雷属性，会横排的水属性攻击，还会×形的雷属性攻击，要看准时机及时改变阵型，不过基本还是让路奇在前排，中间放着玛尔的胖鸟，奥利佛在最后面丢火球的战术。到达纳科纳特遗迹后的地图如下。

进门后先向左走，拿到蓝色钥匙后从左上方绕到中央大厅，然后再前往右边拿另外一把红色钥匙，最终打开入口大门，再用合并魔法合并两把钥匙打开通往顶端的大门，将四座身像脸都朝





1-9：宝箱，其中7号箱子需要开锁魔法开启，4号箱子需要组成守护者魔杖才能开启。
A：踩下开关通过。
B：调查后得到红钥匙。
C：用开锁魔法打开被锁住的门
D：用红钥匙打开被锁住的门
E：踩过一次开关之后调查石像，用操控之线魔法搬动石像压住开关。
F：得到蓝钥匙。
G：踩下开关通过。
H：用蓝钥匙打开被锁住的门。
I：踩下开关升上栅栏通过。
J：用合并魔法将红、蓝两把钥匙合成白钥匙开门通过。
K：将4个石像的脸全部朝下打开大门。

1-9：宝箱，其中7号箱子需要开锁魔法开启，4号箱子需要组成守护者魔杖才能开启。
A：踩下开关通过。
B：调查后得到红钥匙。
C：用开锁魔法打开被锁住的门
D：用红钥匙打开被锁住的门
E：踩过一次开关之后调查石像，用操控之线魔法搬动石像压住开关。
F：得到蓝钥匙。
G：踩下开关通过。
H：用蓝钥匙打开被锁住的门。
I：踩下开关升上栅栏通过。
J：用合并魔法将红、蓝两把钥匙合成白钥匙开门通过。
K：将4个石像的脸全部朝下打开大门。



下开启机关进入存盘点，存盘后继续前行，在岔路口遇到一只彩色青蛙，跟着青蛙走就不会踩中遗忘陷阱。通过一个布满栅栏机关的大房间后继续跟着青蛙走，来到一间石牢。牢房里关着一只巨大的蛙人……呃，原来是传说中的青蛙王子，当年他为了对抗邪恶的眼镜蛇祭司，将自己变身成青蛙的样子，结果最终还是失败了，被关在这里，一关就是几百年……也不知道一直在等他回去的未婚妻最后嫁给谁了，超可怜的！于是奥利佛决定帮他破除诅咒。回到岔路口，向右边进发，青蛙王子会越过栅栏

帮我们打开机关，众人一路向前，调查石像后进入BOSS的房间。BOSS是个巨大的蛇怪，弱点是冰属性。平时站成一列纵队，路奇在前排当肉盾，玛尔负责治疗，奥利佛在后面放冰结魔法就好，当BOSS放雷击的时候三人横向站在后排躲避。击败蛇怪后得到第一块月亮魔石，王子的诅咒也解开了，正当他沉浸在失去爱人的悲伤中时，那只彩色的小青蛙也来凑热闹了，原来这东西是公主变的，无语……就算经历了几百年的磨难，可最后两个人还是美满地在一起了，可喜可贺呀。

接下来要去度假岛屿东边的可可南达洞窟，刚一进洞就遇到一具会动的骷髅，这骷髅生前似乎是个海盗船员，他还以为奥利佛一行是新来的苦工呢，就直接把他们让进洞了……一路前行，遇到炸弹的地方就用火球魔法炸开道路吧，绕到尽头找到一把万能钥匙，用钥匙可以开启这个地图上的牢房门，最后进入下个地图。原来这群骷髅在造一艘巨大的战舰，说是当年海盗船长斯盖尔彭研究出了全世界最先进的造船技术，一旦这艘战舰造成，就可以称霸世界了……问题是由于零件总是无故失踪，所以这船造了1000年也没造完，害得所有人都跟着无法超生……进入下一个迷宫地图，绕到右边遇见一对骷髅母子，母子俩盼望孩子爸爸回来已经盼了500年了，好可怜啊……骷髅小孩给了一把钥匙，希望奥利佛遇到他爸爸的时候告诉他早点回家。进入骷髅大门后，有一段必须用光明魔法才能看清路的地段，这里有很多遗忘封印，大家注意不要踩到了——踩到也不要紧，只不过得重新画一遍魔法罢了。

存盘后进入BOSS战，BOSS的弱点雷属性，物理攻击抗性很强，另外还会发出横向一排的物理攻击，所以还是一列纵队的阵型，路奇在前面，中间是玛尔，后面是奥利佛。注意补血，这场战斗可以算是持久战了吧。战胜BOSS后得到第二块太阳魔石，还得到罗杰的武器强化物品，骷髅们也可以安息了。

最后，奥利佛一行来到了最西北方的冰原上，为了寻找最后一块魔石而进入萨姆拉镇。据说镇上正在举办祭典，有人在广场上卖当地的特产料理，奥利佛尝了一份被老鼠下药的料理之后晕了过去，并梦见二之国和母亲拥有同样灵魂的贤者对抗魔王的情形。醒来后，猫学者给了防寒服，让他们自己去大冰河洞穴里寻找解药。

一行人出村向北来到大冰河洞穴，轻松通过第一个迷宫后，奥利佛似乎看到了

入口
出口
HP回复
MP回复
单向门，一旦开启即可自由往来。

1-8：宝箱，其中7号箱子需要开锁魔法开启，3号箱子需要队友罗杰加入后才能开启。
A：用火球魔法可引爆炸弹开启通路。
B：牢房钥匙。
C：被锁住的门，用牢房钥匙开启。
D：用火球魔法可引爆炸弹开启通路。



1-7：宝箱，其中6号箱子需要开锁魔法开启，4号箱子需要队友罗杰加入后才能开启，3号箱子需要组成守护者魔杖才能开启。
A：用火球魔法可引爆炸弹开启通路。
B：扳动拉杆降下吊桥通过。
C：骷髅大门，需要骷髅钥匙开启。
D：使用照明魔法即可看清周围环境，地图提示在魔法书的301页上。



1-5：宝箱，其中2号箱子需要开锁魔法开启，4号箱子需要队友罗杰加入后才能开启，5号箱子需要组成守护者魔杖才能开启。



自己母亲的身影，于是不顾一切地追了过去，结果发生BOSS战。BOSS是一只狮鹫，弱点是火属性魔法。建议站成一列纵队，路奇在前面，中间是玛尔，奥利佛站在最后用火球招呼它，这BOSS挺弱的，灭掉它几乎不费什么力气。接着进入第二阶段的迷宫，这座迷宫里充满了冰面做成的镜墙，有时需要仔细观察，欲进则退，最后来到最终BOSS的房间。BOSS是一只大型冰犬，弱点是火属性，但它会一种冰球魔法很强，会在所选角色的周围造成＋字型伤害，所以站位最好是让路奇穿上冰抗装备站前排左边，任意一只冰抗高的精灵或者替换玛尔站中排正中间，奥利佛站在最后排丢火球。打败BOSS后得到繁星魔石，至此，魔杖上的三块魔石就已经收全了。

带着三块魔石回到天堂城找撒扎拉，输入咒语“つえをひとつに（合而为一）”，得到高阶魔杖守护者并学会三个新魔法，第一个是召唤魔法，第二个是豪雨魔法，第三个是雷暴魔法。之后海贼王会将他的龙之召唤（一个喇叭）交给奥利佛，这时就方便多了，没必要在大地图上躲来躲去啦，按B键是召唤蓝龙，按A键是着陆，玩家可以趁这个机会四处逛逛，把没清完的任务全部清掉，顺便找点宝藏。

第六章

终于要去找魔王加波算账了，奥利佛一行人乘飞龙来到雷卡村，这个小村上的人们都被骗了，魔王是为了让大家把对他具有威胁的魔法全部都忘掉才谎称赐予他们祝福的。奥利佛发现村长太婆婆的孙女缺少温柔的心智，刚好身上的收集瓶里有，就给予了那个小姑娘。可是小姑娘清醒过来之后，村民们都大为震惊，认为奥利佛背叛了他们所尊敬的魔王，会让整个村子遭到不幸……还好那个小姑娘出来讲明了事实，让大家识破了魔王加波的阴谋，于是奥利佛再次下定决心，准备去讨伐魔王……可是要去魔王所在的无名之城就必须通过死者之湖，湖水被厚重的魔雾所笼罩，需要牵绊之笛，而这笛子必须是巴巴娜希亚王国出产的木头，加上达格罗奈尔国王的加工雏形，还有波谷帝国特制的打孔工艺才行，幸亏可以骑龙……奥利佛连跑了三个地方，面见三位国王才做出这个笛子，很费劲啊。笛子做好之后就可以回雷卡村了，从神殿一直向北来到死者之湖，可玛尔刚刚吹响笛子，那只在萨姆拉害奥利佛晕倒的老鼠又来捣乱了，它不但夺走了牵绊之笛，还夺走了玛尔和罗杰的灵魂！如果再做一个笛子需要等100年，一定要捉到这只老鼠才行，水滴提醒奥利佛，在这两个世界的灵魂是相通的，这只四眼老鼠……对了，是马克！奥利佛立刻发动魔法回到一之国，去住宅街的车库里找马克，可他并不在那……到底去哪里了呢？对了，河边！奥利佛气喘吁吁地跑到河边，马克果然一个人坐在那里，他因为奥利佛妈妈去世的事情一直在自责，抛弃了自己成为第一工程师的梦想，在灵魂最薄弱的时候被梦魇侵占了，进入BOSS战。这BOSS的弱点是光魔法，其实打它并不是很困难，注意治疗就可以了，另外就是多准备一些治疗异常状态的药品吧，阵型还是一列纵队。战胜马克的梦魇之后，这四眼技术宅终于恢复了心智，可惜梦想却被魔王给夺走了。还好奥利佛自己的梦想可以分给他，治好马克之后二人很基地拥抱在一起了囧

回到二之国，四眼老鼠把牵绊之笛交给魔王加波之后觉得超有罪恶感，因为它只想和自己的父母一起过平静的生活，却又没办法认同加波那种夺取人们心智的做法，于是自告奋勇地说愿意带奥利佛他们去讨回笛子，顺便打倒魔王。跟着四眼老鼠走，存盘之后遇到了布迪，这BOSS的弱点是水属性，会放前两排的毒雾，还会放全屏的死者之语诅咒效果，看好位置躲开就好。奥利佛不要用自己的冰结魔法慢慢磨了，不是刚刚学会了召唤魔法么？召唤冰狼咬它啊，因为伙伴都不在，所以一定要速战速决才行。战胜BOSS后，打碎邪恶之球，解放了所有被吸取灵魂的人。可是在最后的最后，奥利佛却看到了一切的真相——原来他和加波是两个世界中彼此灵魂有牵绊的个

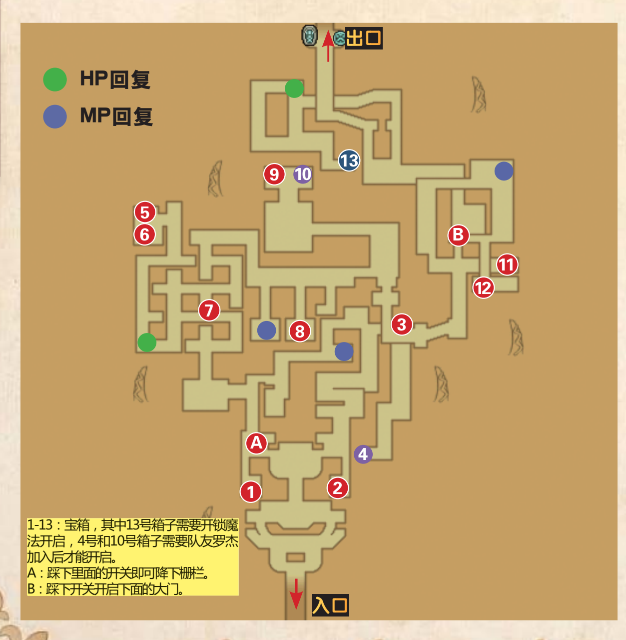
1-19：宝箱，其中10号和16号箱子需要开锁魔法开启，9号箱子需要队友罗杰加入后才能开启，6号和17号箱子需要组成守护者魔杖才能开启。
传送点：参照地图，按照あ—え—お的顺序可以取得宝箱，按照あ—い—う的顺序继续前进。
A：用火球魔法将栅栏两边的油盘点燃可继续前进。
B：踩下开关降下栅栏。
C：最初右边的门是开着的，进去可开宝箱。对天枰使用火球魔法可开启中间的大门，对天枰左侧托盘使用重力魔法开启左边的大门并继续前进。

HP回复
MP回复
传送点
出口
入口

体，如果加波死了，那么奥利佛也同样会死，而妈妈玛丽却只有一个，根本不存在两个世界的个体，玛丽就是贤者艾丽西亚，而奥利佛的妈妈的确已经死了，再也无法活过来了。

得知真相的奥利佛瘫倒在地上不知所措，这时罗杰和玛尔赶来了。在朋友的驱使下，奥利佛下定决心要和加波决一死战，反正妈妈已经无法活过来了，就一起死吧？这想法可不怎么样哦……众人来到无名之城门口，四眼老鼠告诉奥利佛，要想开启大门就必须读一句暗号，而这个暗号被称为“死语”，也就是说，读了就会死……还好一共有四个人，每人读一个音节就没事了，暗号的写法是“べるだーな”。这座迷宫分两大部分，每个部分都不是很难，中间还有很多宝物以及恢复用品，而且两部分中间也有存盘点。在第二部分途中会有一座天枰，调查天枰后来到右边的房间开宝箱，接着对天枰使用火球魔法就可以进入中间的房间了，最后再对天枰使用重力魔法吧。

穿过迷宫后又遇到了四眼老鼠，它似乎有点不对劲，原来是中了加波的魔法……进入BOSS战，对手是四眼巨老鼠，它的弱点是风属性魔法。打法很简单，队形还是一列纵队，奥利佛用召唤魔法的风属性狠抽它就可以了，把它打个半死就可以去找魔王加波了。在讨伐加波之前，口袋奉劝大家摸摸兜里的恢复品够不够……如果不够赶快去买，因为接下来的是完全没有喘息机会的三连战，而且BOSS强得有点BT，且没有任何弱点。第一回合它会放纵一列攻击，以及伤害很高的单体攻击，另外如果见BOSS开始蓄力，最好赶快调整队形并且防御，否则这全屏攻击打一下200多血可不是闹着玩的。第二回合加波召唤了黑暗骑士，这东西感觉并没有第一回合厉害，只要排成一列纵队直接打它就可以了。至于第三回合嘛，BOSS的纵一列攻击很强悍，所以别找死……奥利佛用召唤魔法攻击，路奇给自己上攻强物理攻击，再随便找两三个可以补血的替换就



1-13：宝箱，其中13号箱子需要开锁魔法开启，4号和10号箱子需要队友罗杰加入后才能开启。
A：踩下里面的开关即可降下栅栏。
B：踩下开关开启下面的大门。

可以了，因为是一周目的最后一场战斗了，能用什么别客气，尽管用吧ヽ(ˊ▿ˋ)ノ

魔王加波终于倒下了，他缓缓道出了自己的过去。原来这个世界曾经处于战乱之中，加波他们只是为了和敌人战斗才被迫进行训练，而在一次执行任务时，他不忍心烧光村子，偷偷放走了一个小女孩……而这个小女孩长大之后就是奥利佛的妈妈！可加波的队友发现了他的行为，于是就因为这一点点的仁慈之心害得加波家破人亡，完全失去了生存的意义。就在他万念俱灰，打算一死了之的时候，暗黑之神拯救了他，于是加波就此踏进“拯救这可悲的世界”的怪圈。加波认为以压倒性的武力来使世人臣服，放弃战争是最好的结局，可人不能没有心，不能没有感情，在奥利佛的努力之下，加波看到了一丝希望——是当时的那个小女孩，她拉起他的手，两人一起消失在光芒之中。

最终，奥利佛的妈妈也没能活过来，可他却因为到此为未知这些真贵的经历而成长起来，无论是二之国的世界还是一之国的世界，这两个世界都将继续存在下去，人和人之间的牵绊不断，故事还要继续发展……不过那就是二周目和下个版本的事情啦，口袋就写到这里，片尾曲非常好听，建议大家在最后一次存盘前把音乐调大些，否则就亏了哦。



《二之国》魔法书

イマージェン（p20）	ゲート（p21）	ヒール（p22）	解毒（p23）	ヒールオール（p23）	ハートピース（p24）	ハートキュア（p25）	アンロック（p26）	テレポート（p27）	浮遊（p28）
分身（p29）	透明（p29）	迷宮の目（p30）	かくれみの霧（p30）	魔法のランタン（p31）	トーカー（p32）	マッハ栽培（p33）	声色（p33）	エスケープ（p34）	トレジャーサーチ（p35）
時よ戻れ（p36）	アイテムマージ（p37）	時間旅行（p37）	オーラバリア（p38）	魔法封じ（p38）	調理魔法（p39）	救いのパン（p39）	見えざる道（p40）	スピリトーク（p41）	あやつり糸（p42）
マインドメトリー（p42）	マインドスケープ（p43）	ヘビーウェイト（p44）	天の声（p45）	変身（p46）	ミニマム（p46）	ネコ変化（p47）	さかな変化（p47）	豪雨（p48）	テンペスト（p49）
ファイアボール（p50）	衝撃波（p51）	氷結（p52）	聖なる矢（p53）	召喚（p54）	パルゼノン（p56）	地震（p57）	毒りんご（p58）	目覚めよほうき（p58）	復活の灰（p59）

New Releases

掌机新作发售表



剑纹：一月份NDS可以期待《植物大战僵尸》《最爱丧尸》这两个僵尸游戏，二月份的《逆转检察官2》是必玩的游戏，然后就是3DS了。3DS游戏列表和首发游戏这里没写，新闻里有首发游戏，游戏列表下期放上来，发售表栏目顺便改版。终于又多了一个新主机可玩，不过NDS新游戏已经明显不多了，3DS发售后NDS发售表肯定会越来越小，直到消失。说到3DS首发游戏，再在这里重复放一遍，这阵容相当不给力啊。《WE 3D版》观望一下，除了增加立体视，看不到什么新进步。UBI的《恐龙大战》比较囧，不知道谁感兴趣买正版。《超级街霸IV 3D版》是首发最值得购买的游戏，从宣传视频看，效果相当好。《任天狗+猫》也是可以买的游戏，不过咱就不用了，真猫真狗身边都有。《雷顿教授与奇迹假面》应该会是个好玩的游戏，不过这种不值得反复玩的游戏初期不推荐购买，除非是对雷顿有爱的饭。其他几个游戏都是炒冷饭，而且这也太冷了吧，炒一下也不会热。（当然，《超级街霸IV 3D版》和《任天狗+猫》也是冷饭……所以说3DS首发不给力，把老游戏再卖一遍。就算加入了新系统，比如《超级街霸IV 3D版》加入的擦肩而过系统，在我朝有啥用啊……）

3DS首发游戏名称	发行公司
胜利十一人WE 3D足球	Konami
恐龙大战3D版	UBI
超级街头霸王IV 3D版	Capcom
战国无双编年史	光荣
泡泡龙3DS	SE
任天狗+猫	任天堂
山脊赛车3D	NBGI
雷顿教授与奇迹假面	Level-5

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
2010年12月				
2日	轻松懒懒熊热门音乐祭	のりのりリラックマ~ヒットソング音楽祭~	Rocket Company	MUG
2日	企鹅的问题 世界	ペンギンの問題 ザ・ワールド	KONAMI	AVG
2日	Sd高三国传 BraveBattleWarriors 真三璃纱大战	SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦	NBGI	ACT
3日	KORG M01 电子乐合成器	KORG M01	DETUNE	ETC
7日	电子世界争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	AAVG
7日	瑜伽熊	Yogi Bear: The Video Game	D3P	ACT
9日	A列车DS 航海公园	A列車で行こうDS ナビゲーションパック	Artdink	SIM
9日	不思议迷宫 风来的西林5 未来之塔与命运之骰	不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス	ChunSoft	ARPG
9日	闪电十一人3 迈向世界的挑战 兽人版	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ジ・オーガ	Level 5	ARPG
9日	神秘房间	MysteryRoom	Level 5	AVG
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黒の魔導士	Level 5	RPG
16日	时尚纸娃娃优雅薄荷/甜心粉色	プーペガールDS2 エレガントミントスタイル/スウィートピンクスタイル	Alvion	ETC
16日	非常运动101	どんだけスポーツ101	Starfish SD	SPG
21日	娱乐室游戏	Rec Room Games	Destineer	ACT
2011年1月				
6日	沙迦3 时空的霸者 黑暗和光明	サガ3時空の覇者 Shadow or Light	Square Enix	RPG
18日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	PUZ
20日	英语之旅 小卡罗	えいごで旅する リトル・チャロ	Nintendo	ETC
20日	怪兽终结者Powered	怪獣バスターズ パワード	NBGI	ACT
20日	最爱丧尸	ぞんびだいすき	ChunSoft	ACT
27日	神笔冒险王（日版）	ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート	Warner Bros.	PUZ
27日	天降之物f 梦幻季节	そらのおとしものフォルテ Dreamy Season	Kadokawa Shoten	AVG
2011年2月				
3日	七龙珠改 究极武斗传	ドラゴンボール改 アルティメット武闘伝	NBGI	FTG
3日	逆转检察官2	逆転検事2	CAPCOM	AVG
10日	电击学园RPG 女神的十字架 特别版	電擊学園RPG CROSS of VENUS SPECIAL	ASCII Media Works	RPG
17日	薄樱鬼随想录DS	薄桜鬼 随想録 DS	Idea Factory	AVG
24日	游戏王5Ds 世界冠军大会	遊戲王5D's WORLD CHAMPIONSHIP 2011 OVER THE NEXUS	KONAMI	SLG
2011年3月				
3日	数码宝贝物语 超交融大战 蓝/红	デジモンストーリー超クロスウォーズブルー/レッド	NBGI	RPG
3日	飞出去吧！科学君 地球大探险！谜之生物	飛び出せ！科学くん 地球大探検！謎の珍怪生物に挑め	NBGI	ETC
8日	雅达利精选集 第二部	Atari's Greatest Hits Volume 2	Atari	ETC
8日	美国职棒大联盟 2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	SPG
17日	力量高尔夫	Powerful Golf	KONAMI	SPG
22日	乐高星球大战3 克隆人的战争	LEGO Star Wars III: The Clone Wars	LucasArts	ACT
31日	勇者斗恶龙怪兽篇Joker2 专业版	Dragon Quest Monsters: Joker 2 Professional	Square Enix	RPG



←街霸IV3D封面



↑画面还可以，就看操作怎么样了。

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
		2010年12月		
9日	我是航空管制官 机场英雄 关空	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 関空	Sonic Powered	SIM
16日	光明之心	Shining Hearts	SEGA	RPG
16日	侦探歌剧 少女福尔摩斯	探偵オペラ ミルキィホームズ	BushiRoad	AVG
16日	阿瓦隆之谜外传	ティアーズ・トゥ・ティアラ外伝-アヴァロンの謎- PORTABLE	Aqua Plus	AVG
22日	77 超越银河	77 ～beyond the Milky Way～	GN Software	AVG
22日	遥远时空4 爱藏版	遙かなる時空の中で4 愛蔵版	Koei Tecmo Games	AVG
22日	幸运星陵樱学园樱藤祭 携带版	らきすた～陵桜学園 桜藤祭～Portable	Kadokawa Shoten	AVG
22日	星座彼氏秋季篇 PSP版	Starry☆Sky-in Autumn- PSPエディション	Asgard	AVG
23日	和AKB1/48偶像恋爱的话......	AKB1/48 アイドルと恋したら・・・	NBGI	MUG
23日	咎狗之血True Blood 携带版	咎狗の血 True Blood Portable	Kadokawa Shoten	AVG
23日	歌之王子殿下 惊异的咏叹调	うたのプリンスさまっAmazing Aria	Broccoli	AVG
		2011年1月		
13日	王牌机师 携带版	Another Century's Episode Portable	NBGI	ACT
20日	王国之心 梦中降生最终混合版	Kingdom Hearts: Birth by Sleep (Final Mix)	Square Enix	ARPG
20日	维纳斯与布雷斯 魔女和女神和毁灭的预言	Venus & Braves ～魔女と女神と滅びの予言～	NBGI	SRPG
27日	圣诞之吻	アマガミ	Kadokawa Shoten	AVG
27日	喧哗番长5 男子汉法则	喧嘩番長5 漢の法則	Spike	ACT
27日	我的妹妹不可能那么可爱携带版	俺の妹がこんなに可愛いわけがないポータブル	NBGI	AVG
27日	战场女武神3	戦場のヴァルキュリア3	SEGA	SRPG
27日	魔法禁书目录	とある魔術の禁書目録	Kadokawa Shoten	AVG
27日	つくものがたり	附丧神物语	FuRyu	AVG
		2011年2月		
3日	死亡联接携带版	Death Connection Portable	Idea Factory	AVG
3日	超时空要塞 三角边境	マクロストライアングルフロンティア	NBGI	ACT
3日	白骑士物语 教条物语	白騎士物語 -episode.portable- ドグマ・ウォーズ	SCE	RPG
3日	薇欧蕾特的工作室～格拉姆纳特的炼金术士2～群青色的回忆	ヴィオラートのアトリエ～グラムナートの錬金術士2～群青の思い出	Gust	RPG
10日	世界传说 光明神话3	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	NBGI	RPG
10日	歌之王子殿下 甜蜜的小夜曲	うたのプリンスさまっSweet Serenade	Broccoli	AVG
15日	乐高星球大战3 克隆人的战争	LEGO Star Wars III: The Clone Wars	LucasArts	ACT
17日	神曲奏界After School	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	Prototype	AVG
24日	遥远时空中5	遙かなる時空の中で	KOEI	AVG
24日	梦幻之星携带版2 无限	Phantasy Star Portable 2 Infinity	SEGA	ARPG
24日	SD高达G世纪 世界	SD Gundam G Generation World	NBGI	SRPG
24日	凉宫春日的麻将	涼宮ハルヒちゃんの麻雀	Kadokawa Shoten	TAB
24日	维他命 XtoZ	Vitamin X to Z	D3P	AVG
		2011年3月		
3日	纷争012最终幻想	Dissidia 012: Duodecim Final Fantasy	Square Enix	FTG
3日	女神异闻录2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	RPG
8日	Star Driver 闪亮的塔科特 银河美少年传说	STAR DRIVER 輝きのタクト 銀河美少年伝説	NBGI	ACT
8日	美国职棒大联盟11 The Show	MLB 11: The Show	SCE	SPG
8日	美国职棒大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	SPG
10日	浪客剑心 再闪	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 再閃	NBGI	FTG
17日	纸箱战机	ダンボール戦機	Level 5	ACT
24日	汝名艾丽斯	Are you Alice?	Idea Factory	AVG
24日	经典迷宫X2	Classic Dungeon X2	Nippon Ichi Software	RPG
24日	最终幻想4 完全版	FINAL FANTASY IV Complete Collection	Square Enix	RPG
24日	黑塔利亚 携带版	学園ヘタリア Portable	Idea Factory	AVG
24日	星座彼氏冬季篇携带版	StarrySky in Winter Portable	Asgard	AVG
24日	凉宫春日的追想	涼宮ハルヒの追想	NBGI	AVG
31日	苍翼默示录 连续变换2	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II	Arc System Works	FTG
31日	三叶草国爱丽丝	クローバーの国のアリス	Quinrose	AVG



硬核：春节过后，3DS就不远了！看了《生化危机》的试玩，大体感觉上已经跟家用机版差不多了，大期待其他3DS游戏。NDS上还有赶上春节发售的《逆转检察官2》可以玩。PSP则有《梦幻之星携带版2 无限》，毕竟有经典DC版的怪物重现和KFC大爷的登场。《白骑士物语 教条物语》也值得期待，记得几年前看了一眼PS3版，还没进入战斗就退出了，等于对这游戏没有了解。剩下的时间都是MHP3的了。鉴于现在MHP3联机的火爆，有机会打算介绍一些联机时需要注意的情况。因为根据我的观察，不知道这些联机基本“礼节”的还大有人在啊。

[掌机迷目录]

CONTENTS 1&2

2011 /Jan.&Feb.

专题 SPECIAL

攻略和游戏研究